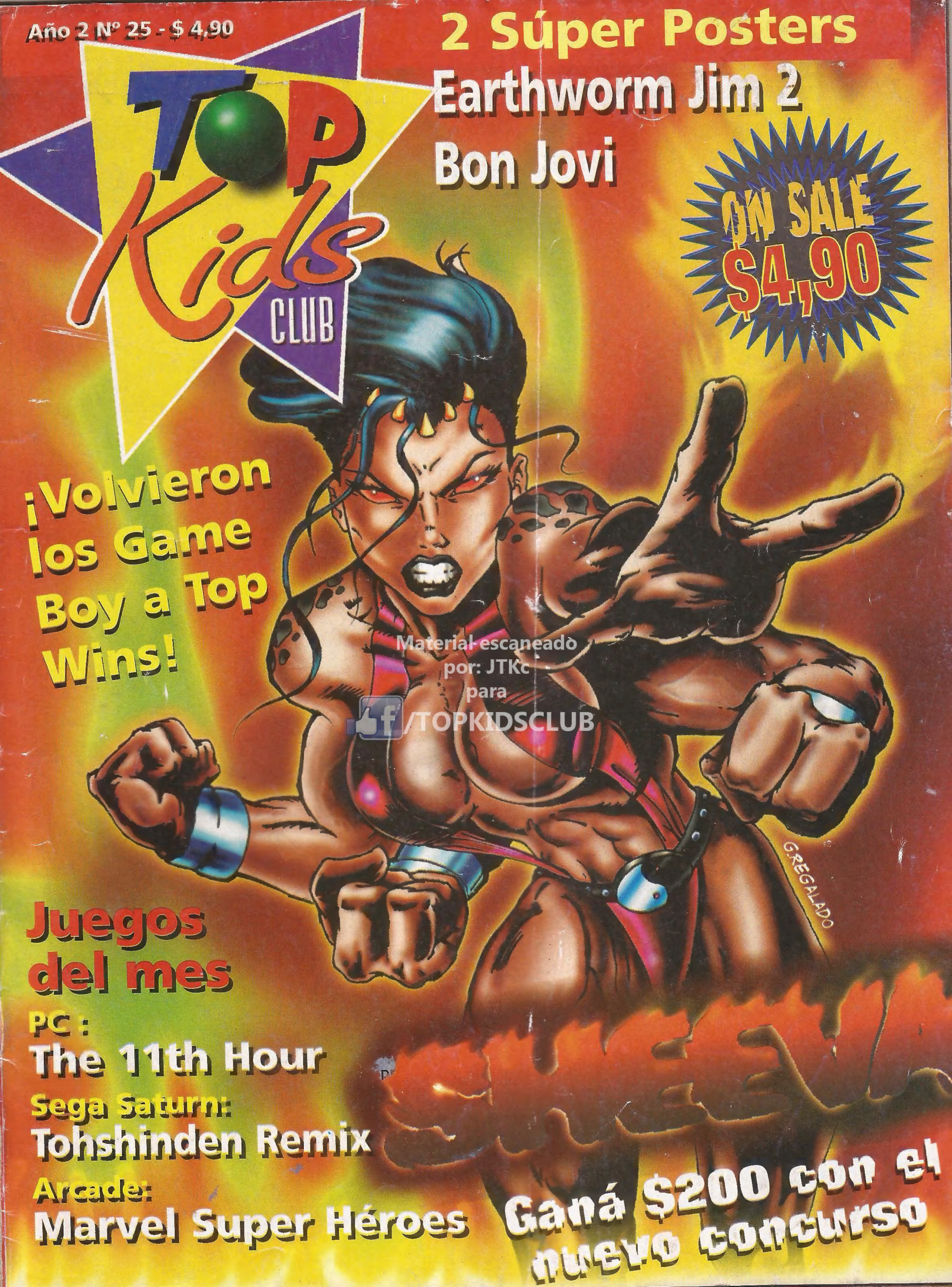

Año 2 Nº 25 - $ 4,90
Top Kids Club
2 Súper Posters
Earthworm Jim 2
Bon Jovi
ON SALE $4,90
¡Volvieron los Game Boy a Top Wins!
Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB
GREGALADO
Juegos del mes
PC :
The 11th Hour
Sega Saturn:
Tohshinden Remix
Arcade:
Marvel Super Héroes
Ganá $200 con el nuevo concurso



LO BUENO VIENE EN FRASCO CHICO, Y SI NO NOS CREÉS, AQUÍ ESTÁN, ESTOS SON LOS
THE ORIGINAL
MicroMachines®
SCALE MINIATURES
Material escaneado por: JTKc
LATA DE COMBUSTIBLE SERVICIO EN LA MONTAÑA
AUTO SUPPLIES
MicroMachines
ADITIVO PARA NAFTAS/ ESTACION DE SERVICIO.
Los autitos más pequeños del mundo con los más fabulosos diseños: remolque, jeep, Fórmula 1, acoplado, todo terreno y muchos modelos más...
Y motos, aviones, lanchas y todo lo que necesita tu MicroMachine para ponerse a punto. Desde una estación de servicio hasta un garage fuera de lo común.
Con MicroMachines, podés tener tu propia escudería.

Staff

Editorial
Samalús S.A.
Pinto 3574 (1429), Cap.Fed.
Tel.: 541-8243

Idea original
Julio Miarnau

Editor Responsable
Angeles Miarnau

Director
F. Ariza

Redacción
Vicky

Arte e ilustraciones
Marcelo Regalado
Gustavo Regalado

Marketing
Stephane Le Corguillé

Coordinación General
Daniel Le Corguillé

Fotografía
Norberto Gardella

Fotocromía
Graphic Time
Virrey Cevallos 1755
Tel. 306-9321

Impreso el 8 de abril de 1996 en los talleres de IPESA, Magallanes 1315, Capital
Tel.: 303-2305/10

Distribución Capital y Gran Buenos Aires
Ayerbe y Asociados
E. de Luca 1650, Cap.
Tel.: 941-7444

Distribución Interior
Disa
Pte. Luis Sáenz Peña 1836
Tel.: 304-9377

Colaboradores:
Tef-As- Los Tres Mosqueteros: Nicolás, Esteban y Cristian

Corrección:
Melanie

Archivo:
Sebastián

Nº de propiedad intelectual 375.521

SUMARIO

Game Directory

Notas y secciones

Editorial

Y siguen los cambios...

Sí, siguen los cambios, porque *Top Kids* quiere que esta temporada otoño invierno la pases súper bien... Mejor que nunca, diríamos sin temor a exagerar.

Aunque antes de hablar de lo que se viene, estamos seguros de que vos tendrás un montón de cosas que preguntarnos acerca de lo que fue. A eso vamos, entonces.

En primer lugar, tenemos que pedir mil perdones porque, debido a un error en el circuito de producción... Lo sabemos: en realidad esta frase es como si estuviera escrita en esperanto. Volvemos a empezar. Decíamos que te teníamos que pedir disculpas porque, por un bardo que nos mandamos, repetimos el comic que habitualmente aparece en las páginas de nuestra revista. En fin... nos equivocamos y sea o no nuestra culpa, lo cierto es que sí es nuestra responsabilidad.

Una vez cumplido con este deber, entonces sí... podemos dedicarnos a contarte todo lo que se viene para esta nueva etapa de *Top Kids*. 4,90... ¿Te dice algo? ¡Sí! Ahora tu revista sale $ 4,90 y lo que es más importante, sigue trayéndote todo lo que a vos te interesa. Lo último y lo mejor en materia de games, la información más actualizada en lo que se refiere a consolas y, además, todo el rocanrol.

Pero las novedades no se terminan aquí. También te contamos que nos mudamos y que ahora nuestra nueva dirección (donde como siempre podrás remitir pedidos, quejas, saludos y "palos") es Pinto 3574 (1429) Capital Federal.

Y los cambios continúan... Además del regreso de los Game Boy a nuestra página de los campeones, *Top Kids* organiza un súper y espectacular concurso para nuestros lectores fanáticos de los comics. Es que ahora, las historias fantásticas que como siempre ustedes nos envían, tendrán premio. ¡Sí! ¡Y será en efectivo!.

Pero no queremos aburrirte más... Lo mejor va a ser que vos mismo juzgues y nos digas qué te parece esta nueva etapa de *Top Kids*. Escribinos y contanos qué pensás, porque, en definitiva, todos estos cambios fueron hechos para vos. Y tu opinión es la única que cuenta.

El Dire.



SHEEVA

LA ULTIMA GENERACION DE LOS HUMAN DRAGONS



Todo es sombrío, misterioso. Hay cierto aire de violencia implícito en el ambiente. Devastación es la palabra que podría definir a este escenario... Que no es otro que el Outworld, el reinado del horror, los dominios de Shao Kahn.

¿Cuántos personajes deambulan por las sombras librando la más apasionante batalla, el más duro enfrentamiento, el kombate más terrible? El emperador por un lado y los defensores de la Tierra, por el otro, disputan por tercera -¿y última?- vez el Mortal Kombat.

Y entre los primeros, entre quienes con ferocidad se encuentran dispuestos a todo para que Shao Kahn concrete sus planes está ella.. Poderosa, ágil, fuerte, letal... Sí, ella, Sheeva una de las princi pales siervas del emperador quien ha hecho del Outworld su hogar.

UNA GUARDAESPALDAS DE LUJO

Sheeva es una auténtica guerrera. Nadie tiene muy en claro de donde proviene exactamente. La única referencia que de ella tienen los archivos secretos del Mortal Kombat, se remonta a millones de años, en un lejano lugar de nuestro planeta, poblado de selvas y tigres.
Cuenta la leyenda que, en ese lugar, existía una sanguinaria diosa con las características de Sheeva, que exigía a sus fieles sangre de su sangre....sacrificios humanos. Hasta que una revuelta condenó a esta diosa al olvido de la gente. Se habían cansado de los caprichos de esta Sheeva, de las muertes que exigía a su gente. Sheeva debió partir y lo hizo hacia el Outworld donde las cosas no resultaron mucho más fáciles para ella.
A Sheeva no le salieron demasiado bien las cosas. El Outworld ya tenía un amo, Shao Kahn, y ese amo era tan feroz que ni siquiera ella, con sus poderosos brazos, se le animó a disputarlo ni siquiera un mínimo espacio de poder. Así las cosas, Sheeva razonó que si no podía vencer a su enemigo, lo mejor era unírsele. Fue entonces cuando Shao Kahn la reclutó para custodiar y proteger a su esposa, la poderosa Sindel, la princesa del Outworld, una de las "pertenencias" más preciadas del amo del Más Allá.

ENEMIGOS IRRECONCILIABLES

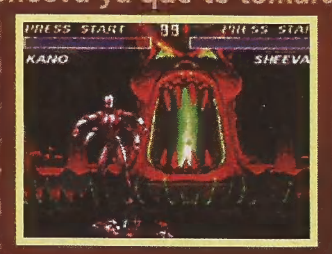
Sheeva es una de las últimas exponentes de la generación de los Human Dragoons. Su aspecto no es precisamente seductor aunque sus cuatro brazos -sus más poderosas armas- causan una extraña sensación en la que se mezclan el horror y la admiración. A nuestro emperador, la presencia de Sheeva le resultó la mar de útil. Con ella y todo su poder -el de saltar y pisar a su oponente, el de arrojar bolas de fuego-, no sólo ganó una guardaespaldas sino, también, una guerrera que le sería útil en todos sus planes y, muy especialmente, en el fragor del Kombate. El único problema con esa mujer desagradable es que su raza, desde tiempos inmemoriales y remotos, es acérrima enemiga de la raza de los centauros, la raza de Motaro que, por esas cosas del Kombate, también se encuentra al servicio del todopoderoso Shao Kahn.

Tomas y movimientos

Sus cuatro brazos la convierten en una luchadora casi imbatible. Y decimos casi porque, con la serie de consejos que te vamos a dar a continuación, lograrás darle batalla.



Mega Stom: este es uno de los mejores movimientos de Sheeva ya que te tomará de sorpresa en caso de que sea ella tu oponente. Para realizarlo, tenés que apretar abajo y arriba rápidamente.

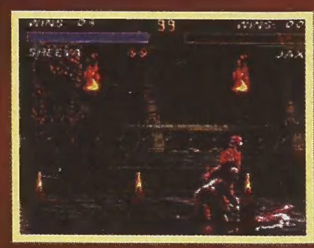


Fireball: este es un movimiento que poseen muchos luchadores y Sheeva no es la excepción. Lo lográs haciendo abajo, adelante y presionando el botón de piña alta.

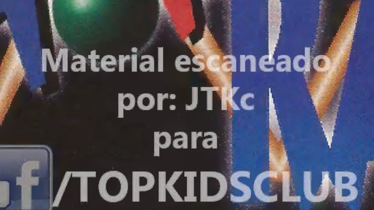


Combo de 7 golpes: piña alta 2 veces, piña baja, patada alta 2 veces, patada baja, atrás y al mismo tiempo patada alta.

Fatality: aquí verás como Sheeva le arranca la piel a su adversario. Para conseguirlo, tenés que mantener apretado el botón de patada alta y hacer adelante, atrás, adelante, adelante para luego soltar el botón. Distancia: pegado:







RANKING

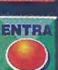
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1 COOL SPOT GOES TO HOLLYWOOD 

2 MORTAL KOMBAT 3 

3 DONKEY KONG COUNTRY 2 

4 INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE 

5 MEGAMAN X3 

6 BATMAN FOREVER 

7 EARTHWORM JIM 2 

8 YOSHI´S ISLAND 

9 WILD C.A.T.S 

10 KILLER INSTINCT 

Sony Playstation



1 STREET FIGHTER ALPHA 

2 MORTAL KOMBAT 3 

3 TOHSHINDEN 2 

4 RISE RACER REVOLUTION 

5 TEKKEN 2 

GAMEBOY

1 MORTAL KOMBAT 3 

2 POWER RANGERS - THE MOVIE - 

3 BATMAN FOREVER 

4 KILLER INSTINCT 

5 STREET FIGHTER 

MEGA

1 MORTAL KOMBAT 3 

2 POWER RANGERS 

3 GARGOYLES 

4 COMIX ZONE 

5 BATMAN FOREVER 

GAME GEAR

1 MORTAL KOMBAT 3 

2 POWER RANGERS 

3 NBA JAM T.E. 

4 KICK OFF 

5 PRIMAL RAGE

PC

1 MORTAL KOMBAT 3 

2 RISE OF THE ROBOTS 2

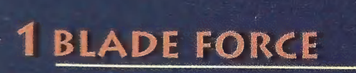
3 EARTHWORM JIM 1 Y 2 

4 MISSION CRITICAL 

5 THE RAVEL PROJECT 

3 DO

3DO







1	BLADE FORCE	BAJA
2	WING COMMANDER 3	BAJA
3	THE 11TH HOUR	ENTRA
4	SCORE	ENTRA
5	PRIMAL RAGE	ENTRA
6	SHOCKWAVE 2	ENTRA
7	ISIS	BAJA
8	KILLING TIME	BAJA
9	STRALH	BAJA
10	PO´ED	ENTRA

SEGA SATURN





1	SEGA RALLY	ENTRA
2	VIRTUA COP	IGUAL
3	VIRTUA FIGHTER 2	IGUAL
4	MYSTARIA	ENTRA
5	EARTHWORM JIM 2	ENTRA

Música Internacional

1. ROOTS BLOODY ROOTS
   SEPULTURA
2. RÉPLICA
   FEAR FACTORY
3. SINPHONY DESTRUCTION
   MEGADETH
4. FIVE MINUTES ALONE
   PANTERA
5. BLIND
   KORN
6. STONE THE CROW
   DOWN
7. DIGGING THE GRAVE
   FAITH NO MORE
8. SMELLS LIKE TEEN SPIRIT
   NIRVANA
9. PUNISHMENT
   BIOHAZARD
10. BLIND AND LOST
    NAILBOMB

Música Nacional

1. HIJOS DEL SOL
   ANIMAL
2. TOMANDO MATE EN LA PAZ
   DIVIDIDOS
3. CASTIGADOR
   MALÓN
4. GENERACIÓN MUTANTE
   LOGOS
5. SÓLO POR SER INDIOS
   ANIMAL
6. VIENTOS DE PODER
   HERMÉTICA
7. EL PIBE TIGRE
   ALMAFUERTE
8. LA BIFURCADA
   MEMPHIS LA BLUSERA
9. COMO RELÁMPAGO EN LA OSCURIDAD
   LOGOS
10. HIJOS NUESTROS
    TODOS TUS MUERTOS







LA NUEVA JOYA DE TRILOBYTE



La prestigiosa Trilobyte, descubridora y creadora de exitosos videogames, ha producido la secuela del juego **The 7th Guest,** titulada The 11th Hour, o sea la decimoprimera hora o bien cuatro horas después. "The 7th Guest" revolucionó el mundo de los juegos de PC, que generalmente están muy apartados de lo que son los games para consolas hogareñas. El estilo de gráficos, la música y el tipo de juego atrajeron muchísimo a todos los jugadores de games del mundo, ya sea de PC o de consolas. Prueba de ello es que este juego fue catalogado como el más vendido del mundo.

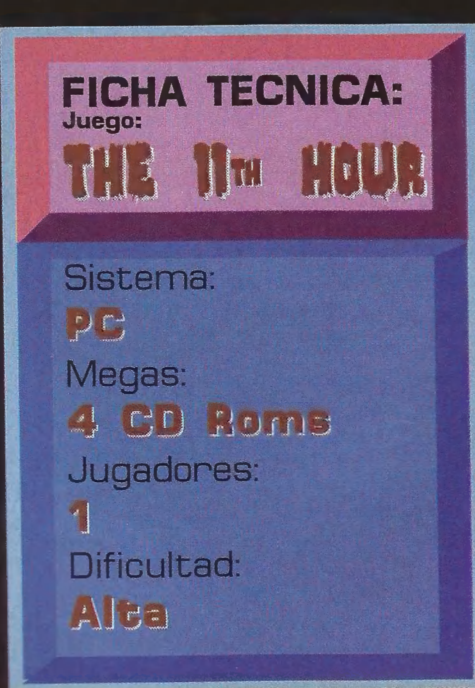
Y, cuando uno se dispone a probarlo, descubre que no hay por qué extrañarse.

Por si nunca has visto al game The 7th Guest, te podemos decir que los gráficos están totalmente diseñados en 3 dimensiones; se han compuesto temas musicales especialmente para la ocasión; durante el transcurso del game te verás atrapado en una apasionante aventura en la que participarán actores digitalizados, con diálogos y todo y, por último, el juego es de ingenio, por lo que tendrás que ir descifrando acertijos y rompecabezas para que transcurra la historia.

El impacto que da The 11th Hour es mucho mayor al The 7th Guest. Principalmente, por la mejora en la parte gráfica. El game se desarrolla en el mismo escenario, en la mansión Stauf, una aterradora casa embrujada, llena de espíritus y fantasmas.

Para los programadores podría haber sido mucho más fácil utilizar gráficos pertenecientes al primer juego. Pero, por suerte esto no ocurrió. Sí, la casa es la misma, pero está muy distinta a la última vez que la vimos. Parece que hubieran pasado muchísimos años. Todo está más descuidado, viejo y lleno de polvo, como una casa abandonada. ¿Qué habrá ocurrido con sus habitantes, los espíritus y fantasmas, obviamente? Eso lo descubrirás cuando vos mismo te decidas a entrar en ella.

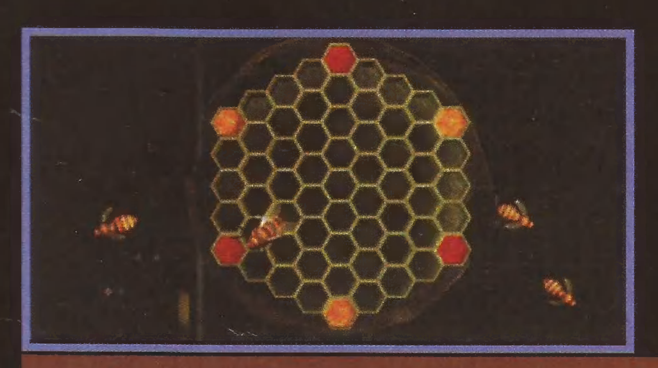
Lo cierto es que de algo tan poco innovador, los programadores han podido crear un juego totalmente nuevo y lleno de diversión. El equipo técnico es el mismo que participó en el proyecto "The 7th Guest". Matthew Costello se ha encargado del guión de los actores que integran el game; los increíbles gráficos estuvieron en manos de Robert Stein y Rob Landeros y finalmente debemos mencionar a Graeme Devine que es quién se ha ocupado de la complicada programación de las herramientas que se utilizaron para llevar a cabo este proyecto. Las mejoras saltan a la vista, como las secuencias



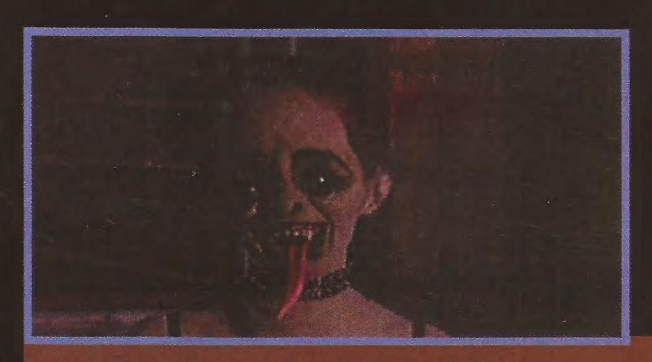




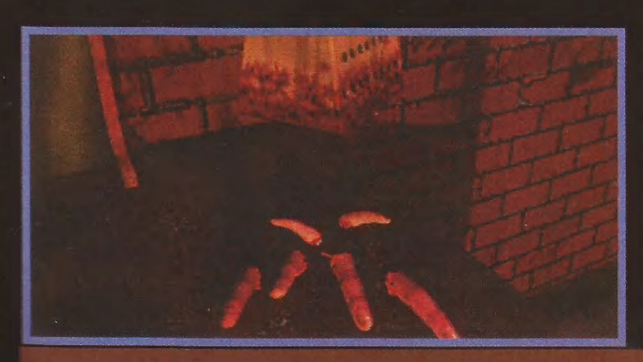
Aquí podemos observar una secuencia en la que participan los actores del game que, como podrás ver, son fantasmas.



Este es uno de los enigmáticos rompecabezas.



Aquí nos encontramos con una preciosa criatura de la mansión.



Otra escena en la que podemos ver el horror que este juego posee.



en las que actúan los personajes digitalizados, la calidad y duración de las secuencias animadas en tres dimensiones, los nuevos y complicadísimos acertijos y la espectacular ambientación.

LA HISTORIA CONTINÚA

Como dijimos anteriormente el game transcurre en la gran mansión igual que el que se llevaba a cabo cuatro horas antes. El protagonista también es el mismo. Su nombre es Stauf, y en esta ocasión, lo tendrás que guiar por la casa, casi totalmente en ruinas y a oscuras. Por suerte, contás con una linterna que te dejará ver en esta terrorífica oscuridad total.

En The 11th Hour se ha perdido esa especie de "libertad" que te daba The 7th Guest. Ahora no tendrás la posibilidad de moverte dentro de la casa para donde quieras, ni podrás elegir entre más de un rompecabezas en el comienzo del juego. Ahora, tendrás que seguir un camino y un orden estricto. Gracias al estilo cinematográfico, podrás apreciar mucho más la historia y el transcurso del juego.

EN SÍNTESIS...

The 11th Hour es una historia fascinante, llena de misterios y secretos. Tendrás que utilizar al máximo tu inteligencia y tu lógica para descifrar los complicados rompecabezas.

Este game es más que un juego interactivo y realista. La verdad es que se trata de una experiencia que no podés perderte. Los gráficos son espectacularmente reales (y disculpanos si nos ponemos reiterativos pero la verdad es que así son), al igual que la banda sonora. Los cinemas y animaciones son perfectas, acompañados de una buenísima jugabilidad.

Lo único que te podemos decir es que este game es imperdible... ¡Ah! Casi nos olvidamos de decirte que muy pronto saldrá una versión totalmente en castellano. Sí, leíste bien, ¡en castellano!

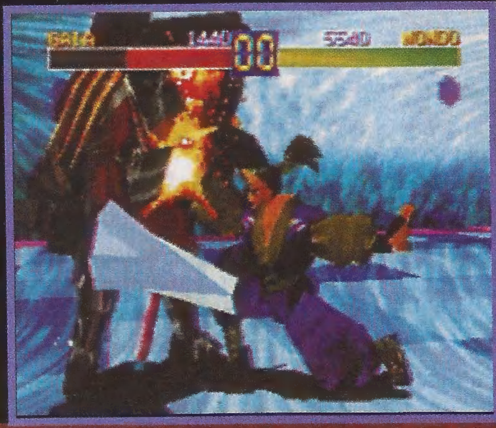


Muchos de ustedes conocerán al game Tohshinden como uno de los juegos mas espectaculares para el Playstation. Pero claro, a Sega el éxito que tuvo este game no le gustó nada... Y es por eso que se decidió a conseguirlo para su Saturn a cualquier precio...

QUIEN RIE ULTIMO...

Tohshinden Remix no se limitó sólo a ser una conversión del game de Sony. Sega quería que el juego tuviera atractivos exclusivos para el Saturn. Es por eso que además de incluir a todos los jugadores de la versión anterior (Eiji, Kayn, Fo, Sofia, Mondo, Rungo, Gaia, Ellis, Duke y Sho), Sega agregó un nuevo luchador, Cupido, al que solamente se puede enfrentar si se pasa el juego en su mayor nivel de dificultad. El game en sí, tiene varias opciones para elegir: está el juego para un jugador, la modalidad 'versus human' (dos jugadores), versus CPU y Story Mode. Esta última, a diferencia de la versión de Playstation tiene, entre lucha y lucha, antes de luchar o si tu luchador pierde, un especie de cinema en el cual los luchadores hablan entre sí. Otra de las ventajas de esta versión, es la introducción de los personajes al principio del game, que muestra a cada luchador en su 'arena'.

Como en su versión anterior, este Tohshinden tiene una completísima pantalla de opciones en la que se puede elegir, entre otras cosas, la potencia del luchador, el tiempo de las batallas y la mejor de todas, la configuración del control que te permite asignarle a cada botón una toma especial.

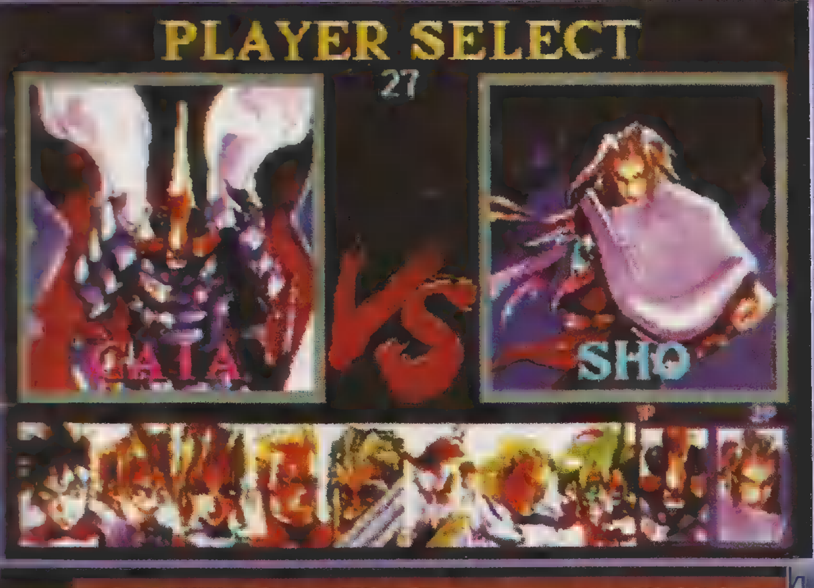


Aquí vemos la pantalla del personaje Gaia, uno de los jefes finales. Hay detalles en la escena que son diferentes a los de PSX.



Esta versión tiene algo que estaba ausente en la anterior: son los "intros", que duran aproximadamente 30 segundos en la presentación.





A diferencia de la versión de Playstation, este Tohshinden posee gráficas de los personajes.





En esta secuencia, observamos a Rungo haciendo uno de sus ataques especiales contra Fo.



Aquí vemos a Fo contraatacando a Rungo

TRAPITOS AL SOL

Pero claro, no todo es ventaja. Para los que no se encuentren familiarizados con el Tohshinden, les contamos que se trata de un juego de lucha en 3-D que se caracteriza por sus increíbles gráficos y movimientos. Es en estos aspectos en los que Remix obtiene el segundo puesto. Las transparencias del vestido de Ellis, por ejemplo. A simple vista, se nota que la versión del Playstation se lleva los laureles. Y hay niveles, como por ejemplo la falta de televisores en el nivel de Kayn, que no se pudieron convertir intactos.

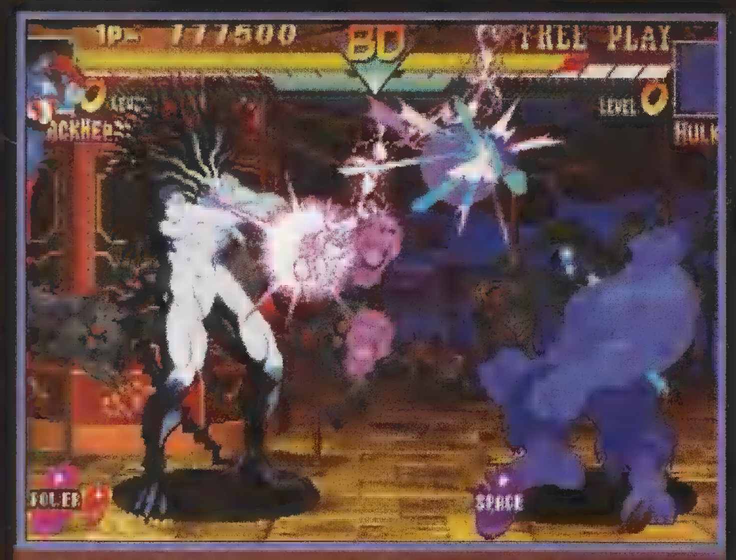
Otra diferencia notoria es que en esta versión no se necesita acceder a un código secreto para jugar como Sho y Gaia. Simplemente se deben derribar ambos luchadores usando un máximo de un continue, y listo.

Quizás lo más importante sea que la jugabilidad está intacta. A nuestro juicio, esta versión tiene ventajas y desventajas. La incorporación de un nuevo luchador es un gran adelanto. Pero en cuanto a gráficos, no se puede decir lo mismo. Creemos que al final, vos sos quien decide cuál de las dos versiones te complace más. Una cosa es clara: Tohshinden es un gran juego, sin importar en qué sistema se encuentre.





MARVEL SUPER HEROES



Aquí podemos ver la inmensidad de algunos de los personajes.

LOS MÁS FAMOSOS SÚPER HEROES VUELVEN A LA ACCIÓN

Capcom, famosa por muchos de sus exitosos títulos ya casi considerados clásicos por los expertos -como ejemplo basta mencionar la serie de **Street Fighter** o la de **Megaman**-, se ha puesto las pilas nuevamente y ha creado un nuevo juego de lucha a lo grande. ¿Te acordás del game de los **X-Men**? Bueno, Marvel Super Heroes es una secuela muy mejorada. Entre las ventajas que tiene este juego, se pueden destacar la incorporación de nuevos luchadores; nuevos combos y tomas; increíbles backgrounds (los fondos de las pantallas) y una historia completamente nueva, entre otras cosas que hacen que este game no sea un simple "upgrade".

La historia se basa principalmente en el libro de comics "Marvel Infinity Gauntlet comic book mini-series" y el objetivo del game es eliminar a todos los personajes que se interpongan en tu camino para así salvar al universo de las "Infinity Gems" (la fuerza más poderosa del cosmos) y de "God Thanos". De acuerdo con el comic, aquel que obtenga las seis "Infinity Gems" se convertirá en un dios.

LOS PERSONAJES

Hay seis nuevos personajes (que nunca han aparecido en ningún otro juego de Capcom) incorporados al staff de luchadores. Ellos son: el increíble Hulk, el conocidísimo hombre bestia de color verde; Spiderman, el legendario hombre araña; el Capitán América, fiel defensor de la justicia; Iron Man, el poderoso hombre cubierto por una coraza de acero; Shuma Gorath, aguerrido y casi letal y Blackheart.

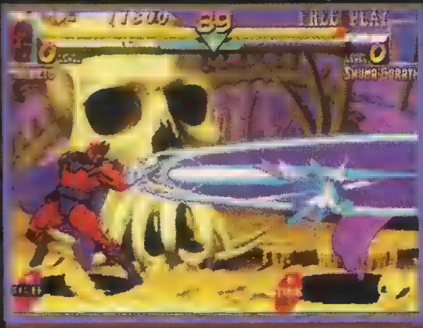
A estos seis, se les suman cuatro viejos peleadores que participaron de la primera versión del juego llamada X-Men. Ellos son: Wolverine (también conocido como Guepardo); Psylock; y los jefes finales Magneto y Juggernaut. Estos utilizan la misma animación, gráficos y control que en el X-Men, con la diferencia de que ahora cuentan con un movimiento especial nuevo.

Hablando del control de los nuevos personajes, se puede decir que todos sus movimientos están basados en los de otros personajes pertenecientes a distintos juegos producidos por Capcom. Por ejemplo, el control del Capitán América tiene mucho que ver con el de Cyclops, proveniente del juego X-Men. El del increíble Hulk es muy similar al de Víctor, uno de los luchadores de la serie Darkstalkers.

FICHA TECNICA:
Juego: **MARVEL SUPER HEROES**

Sistema:
Arcade
Tipo:
Lucha
Jugadores:
2
Dificultad:
Media



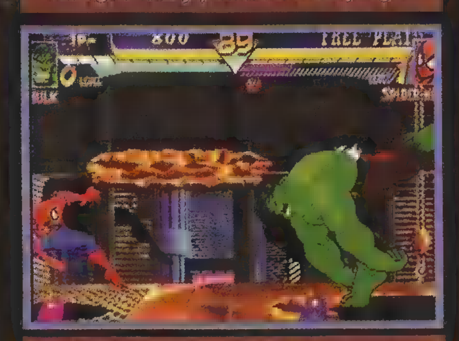


Magneto y su increíble poder especial.

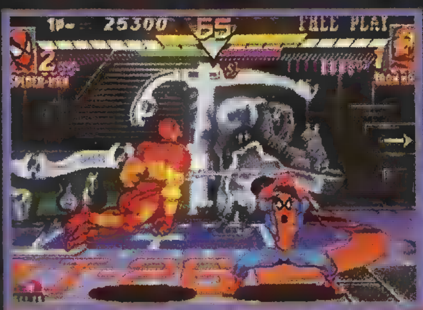


Iron Man le está dando una paliza al increíble Hulk con su potente rayo.

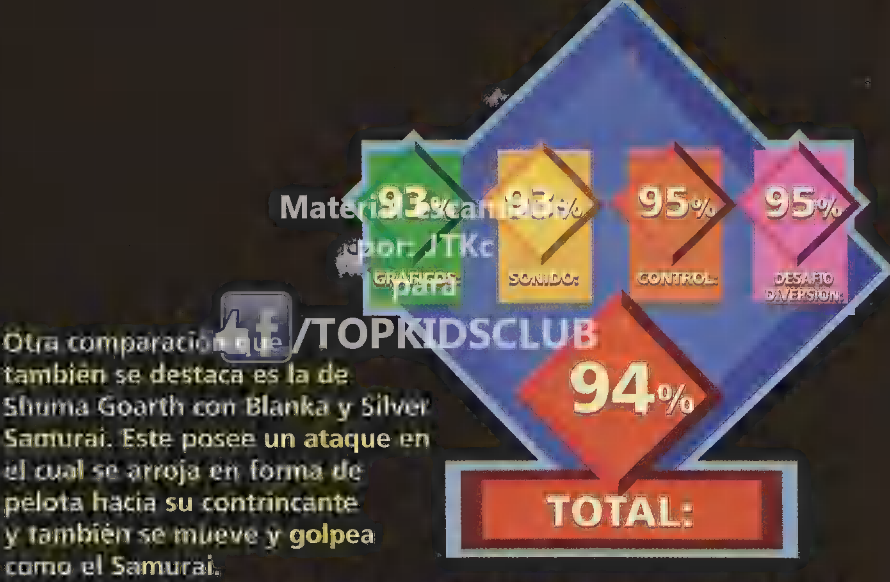
Hulk y Juggernaut, dos de los luchadores más grandes y poderosos del juego.



Spiderman está siendo brutalmente atacado por Hulk, quien le arroja violentamente una especie de roca gigante.



Spiderman en acción, con una de sus armas especiales que se basa en su conocida fluido arácnido, o tela de araña.



Otra comparación que también se destaca es la de Shuma Goarth con Blanka y Silver Samurai. Este posee un ataque en el cual se arroja en forma de pelota hacia su contrincante y también se mueve y golpea como el Samurai.

Aunque cada personaje tome una forma de manejo parecida a la de otros, el control general del juego está basado en el X-Men, con algunas cosas más. Por ejemplo podés hacer los golpes especiales que se desarrollan en el aire y que no son otros que los combos, llamados "juggle combos"; o los "Chain Combos", incorporados por primera vez en el **Darkstalkers**. También hay viejas opciones como por ejemplo la habilidad de realizar súper saltos; el botón de proyectiles (que posibilita al jugador de lanzar un proyectil con sólo oprimirlo y funciona solamente con algunos personajes). El control de este juego fue esencialmente hecho para principiantes o para personas no tan hábiles. Para que te puedas dar una idea, los jugadores podrán hacer un combo de aproximadamente 15 golpes con sólo un movimiento.

ALGO MÁS SOBRE ESTOS SUPER HÉROES

Los gráficos del game son realmente buenísimos. Tienen un cierto estilo "comic" con sus tradicionales dibujos y pocos colores, pero perfectamente elegidos y ubicados para causar el efecto de luz y sombra... Bueno, en realidad no hay mucho más que explicar... Nos imaginamos que ya habrás visto una revista de comics anteriormente. Los personajes son gigantes, con decirte que muchos de ellos sobrepasan los tres cuartos de pantalla. Los movimientos especiales que poseen también son increíbles, enormes y poderosísimos.

Los cinemas animados son muy buenos. Son como dibujos animados de todos los personajes que intervienen en el game. Y si querés saber sobre el sonido, lo único que podemos decirte es que va a dar que hablar. Las canciones que suenan de fondo están muy bien elaboradas y las voces digitalizadas de los personajes también son espectaculares.

Otra de las incorporaciones de Capcom -quizás para entrelazar la historia del libro "Infinity Gauntlet Gem"-, fueron las seis "Infinity Gems", que podrás obtener a lo largo de los rounds de batalla. Estas te darán distintos poderes especiales, como por ejemplo acelerar la velocidad de ataque; aumentar la fuerza; disminuir el daño; aumentar la energía, entre otras cosas. ¿Te convertirás en el dios del universo si recolectas las seis gemas? ¿Será ese el objetivo principal del game? Lo tendrás que averiguar vos mismo cuando puedas llegar a jugar a esta maravilla de juego creada por Capcom, muy recomendable para los amantes de los comics y las series animadas de dibujos.





Rise 2 Resurrection

¿Se acuerdan de cuando salió al mercado el **game Rise of the robots**, y todos lo esperábamos con **ansiedad**? Claro, estábamos ansiosos gracias a los gráficos que se mostraban en las fotos anteriores al estreno. Bueno, ahora tenemos la oportunidad de ver la evolución del nuevo proyecto de Mirage, la secuela del Rise of the robots, llamada **Rise 2 Resurrection**.

Mirage, una no muy conocida editora de video games, ha encontrado definitivamente la **herramienta que necesita para** crear juegos con gráficos **"rendereados"**. Ahora, volverá a repetir la historia creando un nuevo game más complejo, largo y aún más jugable que el anterior.

Rise of the robots ha **llegado** a lanzarse en diecinueve formatos distintos, algo poco visto en el **mundo** del video game. Consiguió un suceso **increíble** sin ser un **extraordinario** juego. Mirage se está tomando las cosas con calma y, de ser necesario, empleará todo el tiempo del **mundo** para lograr su objetivo. Por el momento se han anunciado cuatro sistemas que tendrán su versión del Rise 2: Pc, Mac, Saturn y Playstation, todos basados en CD.

Esto hace imaginar un avance muy **grande** en el área de programación y, por consiguiente, en la calidad gráfica y auditiva. De lo que todavía no podemos hablar es de la **jugabilidad** y el control del game. En la primera versión, la diversión era muy escasa ya que los luchadores **sólo tenían dos o tres tipos de golpes**. El control **también** era muy malo. Mirage dice que no volverá a cometer el mismo error y que este nuevo game ofrecerá una calidad gráfica, una acción, velocidad y diversión inusitadas.

Mirage utilizó la misma herramienta que en la primera versión, o sea, "3D Studio", un asombroso programa para crear gráficos y animaciones en tres **dimensiones**.

Rise 2, la continuación

En la primera parte de la historia que encierra este game, **Cyborg**, uno de los luchadores, destruye a los diferentes robustos participantes del Rise 1. También extrajo datos con los cuales, los científicos que lo mandaron a realizar este hecho, dedujeron que el "egovirus", causante de que los robots se transformen en psicópatas, aún está activo y en acción. Los científicos crearon un nuevo "bicho" que elimina al antiguo, y así conseguir acabar con la amenaza.

Pero no todo está bien ya que el Supervisor, otro de los robots que participa en el primer game, ha construido máquinas que se han convertido en asesinos, haciendo que cada uno de ellos quiera ser el jefe del mundo y que su especie domine a todas las demás. Nada maravilloso, pero bastante cautivante.

La inteligencia artificial de los oponentes es mayor aquí que en cualquier otro juego. Hay un increíble total de veintiocho **luchadores**. **Dieciocho**, son comunes y los restantes diez están ocultos (incluyendo los jefes finales).

Como dijimos anteriormente, Mirage no volverá a cometer otro error, lo podemos comprobar con la **cantidad de personajes** que el game posee y también con la **cantidad de** formas que ellos pueden realizar. **Cada uno de los robots tiene aproximadamente** cuarenta **golpes** básicos, cuatro especiales y hasta golpes **finales (como una especie de** fatalities). También, algunos de ellos tendrán **opciones adicionales** que te darán la **oportunidad** de lanzar proyectiles especiales.

Las pantallas tienen una mejora absoluta comparada con las de la primera versión. De los veintiocho **escenarios que conforman** el game, doce **tienen** alguna animación y partes interactivas, y **otros tres** están completamente animados.

Las **opciones del juego** son muchas, como por **ejemplo** regular la dificultad, la velocidad, la **intensidad de los golpes**, los **torneos**, etcétera.

No puedo creer que es cierto

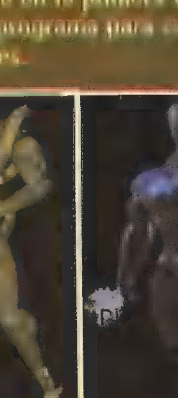
Esperemos que todo lo que se dice sea real. Sobre todo la jugabilidad **y la diversión**. Los gráficos son muy **buenos y ojalá** que esta característica se **repita** en todos los **factores que** encierra este game.



Estas fotos nos muestran el proceso creativo de uno de los personajes.

Prime-8

Uno de los personajes que se encuentra presente en las dos versiones del game.



Wraith, el más ... de los robots. Dicen que es temible...

El es nada menos que el protagonista del juego: simplemente Cyborg.



Aquí vemos una pantalla del juego y a dos personajes en acción.

JOHNNY BAZOOKATONE

[illegible] que en busca de fama y reconocimiento, las [illegible] en la industria de los videojuegos intentan lanzar games con personajes [illegible] y novedosos para que luego se conviertan en la 'mascota' de la [illegible]. Los ejemplos más conocidos, como Mario para Nintendo, Sonic para Sega y Earthworm Jim para Shiny, entre otros, son la prueba de que dicha [illegible] da sus frutos [illegible] en el área de [illegible] de la empresa como de [illegible].

Ahora, a este enorme [illegible] de mascotas, se suma una que [illegible] dar que [illegible]...
Su nombre: Johnny Bazookatone de la empresa U.S. Gold. ¿Su finalidad? [illegible] en una original aventura...

ODISEA EN EL FUTURO

Johnny deberá salvar a Anita de las garras de Mr. El Diablo. Y si pensaste que Anita era la novia de Johnny, piensa de nuevo. Resulta que Anita es, ni más ni menos, que la guitarra de Johnny. Sí, pues en el 2050 la paz se logra, no con tratados ni acuerdos sino con música. Pero Mr. El Diablo no sabe tocar ni el 'arroz con leche' y decidió que con la guitarra de Johnny quizás aprendería; pero la guitarra no hace milagros, y la música de Diablo es un desastre. Como él es una persona muy orgullosa, decide que si él mismo no es capaz de arrancarle una melodía a la guitarra, no toca nadie. Ahora las fuerzas de Diablo están recorriendo el mundo para secuestrar a todos los músicos de la era. A todos menos a Johnny que, por supuesto, está dispuesto a arriesgar su vida por Anita.

Así de loca como la historia, es el resto del juego. Los gráficos están creados en supercomputadoras de SGI y, como el [illegible], tienen ese look tridimensional que los caracteriza. Tendrás que atravesar treinta niveles de acción, donde arrasarás con todo enemigo que se te enfrente. Desde hospitales a prisiones, Johnny deberá abrirse camino por escenarios con un nivel gráfico estupendo. El game cuenta, también, con muchos efectos que sacan a relucir las capacidades gráficas del Saturn y Playstation.

LA MÚSICA DE LA PAZ

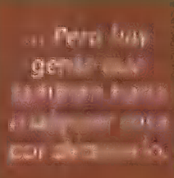
Sí, uno de los aspectos más destacados del game es la música (después de todo, la historia se basa en ella). Los niveles tienen canciones funky que le dan una atmósfera especial a todo el juego. Y para aquellos que les gusta el grupo Bon Jovi, les contamos que las melodías fueron hechas por Richie Sambora y Tico Torres, el guitarrista y vocalista del grupo. Y realmente ... ¡es excelente!

Pero los programadores de Johnny quisieron que su personaje tuviera más movimientos que los clásicos. Además de saltar y disparar, Johnny puede activar el comando 'usar', puede 'chupar', y llevar a cabo muchas otras divertidas acciones. El game tiene, además, un montón de secretos escondidos.

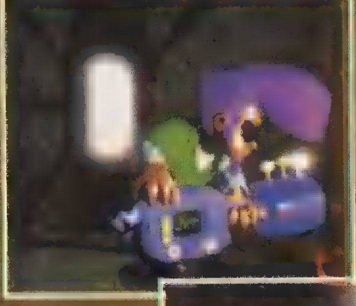


Johnny Bazooka está dispuesto a todo por Anita...

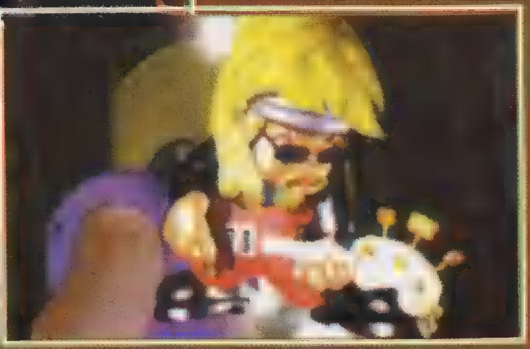




... Pero hay gente que [illegible] cualquier cosa por dinero.



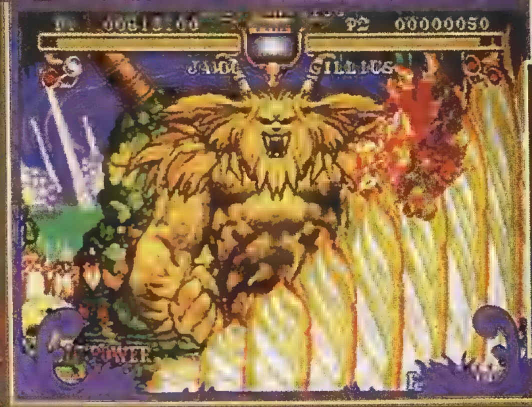
El trademark de Johnny es su pelo violeta y su peinado estilo Ace Ventura.



Tal vez esta mascota no sea tan revolucionaria y carismática como Mario o Sonic, mas es un gran game [illegible] y quizás el puntapié inicial para una [illegible].



Los espectaculares fondos resaltan el arte de este juego.





Como verás, los poderes de los personajes son tremendos.

Golden Axe The Duel

EL REGRESO DE UN CLÁSICO

Sega, una de las empresas líderes en el mercado del video game, ha creado a lo largo de todo este tiempo espectaculares clásicos que, como tales, nunca dejarán de existir. Uno de ellos es por ejemplo **Sonic the Hedgehog**, el puercoespín que se convirtió en el símbolo de Sega. Otro es el famosísimo **Golden Axe**, uno de los games pioneros en existir para el primer sistema de juegos de Sega, el Master Sistem, de 8-bit. Grandes multitudes han disfrutado de la serie de este título. Desde las versiones de 8 y 16 bit hasta las de los arcades.

El tipo de game del que trataban los Golden Axe era de un estilo "Final Fight", con una ambientación medieval. Los protagonistas utilizaban hachas y espadas (en lugar de usar armas de rayos), y poderes como los que usan ahora los personajes de los games.

Ahora, Golden Axe regresa con una versión para el Saturn, máquina de Sega de 32-bit. Vuelve con una modalidad distinta. Como podrán observar en las fotos, Golden Axe The Duel es un juego de lucha. Para los amantes de esta serie será buenísimo porque podrán reconocer a viejos personajes, y para los que no la conocen, podrán disfrutar de un muy buen juego de lucha. No tiene nada innovador, más bien es más o menos como jugar a otro Street Fighter, o al Samurai Shodown (estos juegos son muy parecidos entre sí) pero, igualmente el Golden... está muy bien logrado. Y se puede decir que es un game que vale la pena.

LOS LUCHADORES Y EL JUEGO

Lo que hace bueno a un juego de lucha son sus personajes, y realmente este game tiene unos protagonistas alucinantes. Es raro que no hayan incorporado muchos que pertenecían a versiones anteriores de este juego, pero los que están son muy "cool". Son muchos y variados. Entre ellos podemos mencionar a Doc, el maestro de la electricidad; Zoma, que tiene la habilidad de utilizar la magia negra, Kain Blade; Milan Flare; Keel; Jamm -que es muy parecido a Blanka, del Street Fighter-; Cillius, entre otros.

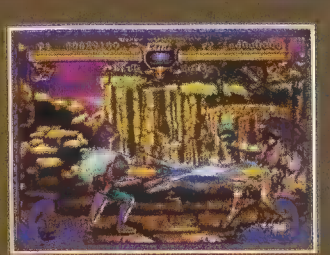
El control es muy bueno, y las tomas especiales fáciles de hacer. Los movimientos para hacerlas también son muy parecidos a los del Street Fighter.

En cuanto a los "backgrounds" o fondos podemos decirle que son espectaculares. Muy coloridos, detallados y variados. Hacen un muy buen "scaling", cuando las imágenes se amplían y se reducen de tamaño. Pero hay un gran detalle en el que se podría decir que fallaron y es en lo que se refiere al "paralax scroling". ¿De qué se trata esto? Bueno, se denomina paralax scroling a los distintos fondos que se mueven en diferente velocidad y hacia diferentes lados, logrando el efecto de la tridimensión. En este game hay una gran ausencia de este efecto ya que es utilizado en sólo cuatro pantallas de las diez que existen. Eso sí: hay que reconocer que los fondos también poseen espectaculares animaciones que los hacen muy especiales comparados con los de otros juegos de la misma especie.

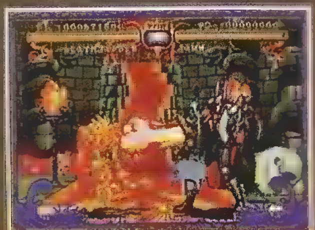
Este juego comprueba que el control puede llegar a ser casi perfecto. Como dijimos anteriormente, los movimientos son muy fáciles de hacer, pero igualmente hay una pequeña contrariedad que te hará romper la cabeza. Los "danger moves" son realmente difíciles... casi imposibles. Muchos jugadores han llegado a pensar que el manual estaba equivocado y que por eso no les salían estas tomas. El game utiliza seis botones de los cuales tres son de piña y tres, de patada.

Aquí vemos a dos personajes luchando por su vida en una especie de bosque.





Otro de los paisajes: las montañas.



Jamm está siendo brutalmente atacado por un personaje que posiblemente sea el jefe final del game.



Aquí vemos a dos luchadores, Keel y Jamm, peleando en una caverna de hielo.

EN SÍNTESIS

Los que hayan jugado a este game en los arcades estarán impresionados de cuánto mejor es la versión para el Saturn. Es rápido y violento. Cada detalle fue muy bien observado. El scaling, las animaciones de los personajes y hasta el sonido general del juego. Como ya sabrés, se puede jugar de a dos personas a la vez.

Nos olvidábamos de mencionarte un detalle muy divertido. Los movimientos especiales (magias) se pueden realizar sólo si se consiguen las pociones mágicas que cargan los "pobladores" de las pantallas en donde te encuentres.



PULSTAR

TODA UNA AVENTURA ESPACIAL

En muy pocas ocasiones hemos hablado acerca de juegos pertenecientes al sistema Neo-Geo. En ésta lo haremos, pero antes tenemos que destacar que este sistema es el primero en el mundo del video game en tener 24-bit de potencial. Durante mucho tiempo fue la mejor máquina que existía, pero nunca pudo llegar a alcanzar a los líderes, debido al alto costo del hardware y del software. Actualmente podemos encontrar muchísimas máquinas que superan los 24-bit, pero lo cierto es que el Neo-Geo tiene con qué defenderse.

El Pulstar es un juego del estilo shooter, o sea de disparos. Para darte una idea, la modalidad es parecida a la del R-Type. Realmente es uno de los mejores en su estilo. La capacidad del Neo-Geo posibilita una cantidad increíble de enemigos en pantalla, lo que lo convierte en un game muy complicado, especial para fanáticos y habilidosos en este estilo.

La vista es con "side scrolling", se ve de costado. La pantalla se mueve bastante lenta, ya que se necesita un determinado tiempo para planear los movimientos y disparos que tendrás que hacer en todo momento. Luego de varios partidos, te acordarás más o menos desde dónde vendrán los ataques y sabrás qué hacer.



Nuestra pequeña nave se enfrenta a un terrible enemigo gigante.

ESPECIAL PARA LOS AMANTES DEL R-TYPE

A este juego se lo considera como uno de los más difíciles para este sistema, pero también es el más grande, ya que ocupa una memoria de 330 megas, almacenadas en un solo cartucho. Por si no lo sabés, existe el Neo-Geo basado en cartuchos y también existe el Neo- Geo CD que, como su nombre lo indica, se basa en Compact Disks.

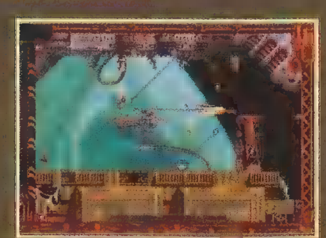
Sólo un jugador a la vez puede utilizar este juego. Los niveles son muy extensos, y cada uno de ellos tienen distintos fondos, enemigos y jefes finales, espectacularmente logrados para un game de esta especie. Algunos están modelados en tres dimensiones, y tienen una gran diversidad de ataques que, seguramente, te causarán muchos problemas.

Vos estás al mando de una nave espacial que irás equipando con lo que vayas recogiendo en el transcurso del game. Esta recolección te dará diferentes posibilidades, como la de ensamblar una parte adicional a tu nave, con lo que aumentarás el poder y el tipo de arma que utilizarás. Esta opción está directamente extraída del R-Type, en el que esta parte de la nave recibe el nombre de "option", y que en el Pulstar se llama Voyager.

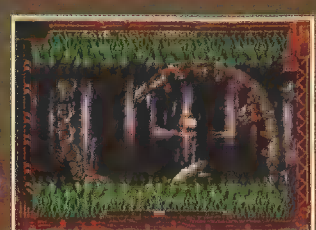
Otra de las ideas extraídas del R-Type es la capacidad de recargar tu arma para realizar un disparo cada vez más potente, según la cantidad de tiempo en que lo mantengas apretado. Esto hace posible que las armas tengan dos tipos de funciones.



Nuestra nave está totalmente equipada de armas, con rayos, misiles y el voyager.



Aquí podemos observar la calidad gráfica que posee el game.



En otra de las pantallas, nos enfrentamos con una especie de víbora gigante.

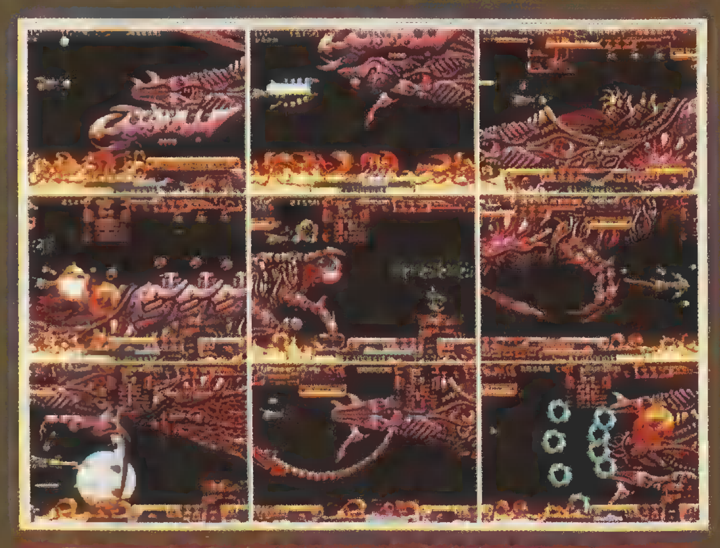
EN SÍNTESIS

Alcom, editora de este título, logró repartir muy buena acción durante todo el transcurso de este juego.

Lamentablemente, como dijimos antes, es bastante lento el movimiento de la pantalla y hasta el de tu propia nave espacial. Para poder manejarla cómodamente, tendrás que agarrar al menos tres items para acelerar la velocidad.

El Neo-Geo es muy poderoso, pero no lo suficiente como para alcanzar el nivel de las nuevas máquinas. En algunas partes de este game, la imagen se vuelve lenta ya que la cantidad y la complejidad de los gráficos en pantalla son muchísimos.

Si te gusta este tipo de juegos, Pulstar es ideal. Pero ojo porque hay que tener una gran habilidad ya que es muy complicado.



Este enemigo final, perteneciente al nivel número tres, es realmente increíble.

TOP QUESTIONS

Bienvenidos a la sección de las dudas existenciales. Bienvenidos a Top Questions, las páginas donde podés plantearlo todo: desde un truco hasta una consulta acerca de tal o cual consola. El único trámite a seguir es escribir -atentos que nos mudamos- a Pinto 3574 (1429) Capital.

Pregunta

Querido ***Top Kids:***
Me llamo Ariel Elian Gorias, tengo 10 años y quería pedirles que publiquen algo de Smoke para Sega del MK 3 y también de Noob Saibot. Gracias por la respuesta y espero que publiquen mi carta.
Ariel, Banfield
Pcia de Buenos Aires

Respuesta

Sobre Smoke te podemos decir, por ejemplo, algunas de sus fatalities: mantené defensa y hacé arriba, arriba, adelante, abajo. Distancia: lejos. En cuanto a la animality, la podés realizar de la siguiente manera: abajo, adelante, adelante y presioná defensa. Distancia: lejos. Y la firendship se hace apretando 4 veces el botón de correr más el botón de patada alta que tendrás que presionar cuando, por cuarta vez hayas apretado el botón de correr.
En cuanto a Noob Saibot, nada indica que se pueda controlar en el MK3 común. Puede llegar a existir una posibilidad en el MK 3 Ultimate.
Esperamos haberte dejado satisfecho con esta respuesta.

Pregunta

Hola. Me llamo Aníbal Romero. Tengo 11 años y quisiera saber cómo entrar en los Kombat Kodes. También quiero saber cómo se hace para jugar con estos luchadores: Noob Saibot, Motaro, Smoke. ¡Ah! Y además quiero saber las fatalities de Kabal, Sub Zero y Sindel.
Por favor, contéstenme todo que no compré la revista de diciembre.
PD: Todo esto es para Sega
Aníbal Romero
Grand Bourg

Respuesta

Bueno, vemos que tu carta es muy concreta así que vamos directamente al grano. Para entrar a los Kombat Kodes, no necesitás hacer nada, sólo hay que jugar de a dos. Sobre Smoke y Motaro, ya contestamos en el número de marzo (no nos vas a decir que tampoco leíste ese ejemplar) y en el caso de Noob Sibot, existe un truco para jugar contra él pero no para controlarlo. Por último, te damos las fatalities.
a) Kabal. La primera fatality se hace correr, defensa, defensa, defensa, patada alta. Distancia: pegado. Para la segunda fatality hacé, abajo, abajo, atrás, adelante y defensa. Distancia: de 3 a 5 pasos. La animality se consigue manteniendo piña alta y haciendo adelante, adelante, abajo, adelante y soltando el botón de piña alta. Distancia: pegado. Pit 3: defensa 3 veces y patada alta.
b)Sub Zero. La primera fatality se hace apretando defensa, defensa, correr, defensa, correr. Distancia: pegado. La segunda, atrás, atrás, abajo, atrás y el botón de correr. Distancia: de dos a tres pasos. Para la animality mantené presionado defensa y hacé adelante, arriba, arriba, arriba. Distancia: pegado. Y, finalmente, el Pit 3 se consigue haciendo atrás, abajo, adelante, adelante y patada alta. Distancia: pegado.
c) Sindel. Para hacer la primera fatality tenés que presionar correr, correr, defensa, correr y defensa. Distancia: dos pasos. Para la segunda fatality tenés que presionar correr, correr, defensa, defensa y correr y defensa al mismo tiempo. Distancia: pegado. La animality se consigue haciendo adelante, adelante, arriba más el botón de piña alta. Distancia: pegado. Y para el Pit 3 hacé abajo 3 veces y apretá el botón de piña baja. Distancia: pegado. No te podés quejar con el espacio que ocupamos para esta respuesta. Para las babalities y las friendships, volvé a escribirnos... si no, te vas

a quedar con toda la sección.

Pregunta

Hola. Me llamo Gastón y les escribo con mi amigo Pablo y mi hermano David. Somos fanáticos de la revista. Además, queríamos darles trucos y también pedirlos. En síntesis, queremos saber:
a)¿Cómo usar a Smoke?
b)¿Cómo usar a Scorpion y a Kitana y si se pudiera jugar con ellos, cómo son sus fatalities y sus tomas?
c)¿Cómo usar a Shao Kahn, Motaro y Noob Saibot?
d) ¿Hay algún truco en la pantalla de Start y opciones como en el SNES?
Saludos y no tarden en contestar.

Gastón Ramírez,
Florencio Varela

Respuesta

Gracias por los trucos que nos mandaste. Lo cierto es que ya fueron publicados y, por eso no los pusimos en las páginas dedicadas a este tema. En cuanto a tus preguntas, atento que ahí vamos:
a) El truco de Smoke apareció en un apartado especial de Top Questions del mes pasado.
b) Scorpion, Kitana, Jade, Mileena, etc. son personajes de la versión Ultimate que se encuentra en los arcades. Si querés una fatality de Scorpion y de Kitana para probarla en los videos, anotá que son éstas. Para Scorpion, hacé adelante, adelante, adelante, abajo, arriba más el botón de correr. Distancia: pegado. Para Kitana, apretá correr, correr, defensa, defensa, patada baja. Distancia: pegado.
c)y d) Unimos estas respuestas debido a que para jugar con Shao Kahn y Motaro necesitás hacer un truco similar al de SNES. En cuanto a Noob Saibot, por última vez, no se puede controlar.

Pregunta

*Amigos de **Top Kids:***
Les quiero avisar que voy a hacer muchas preguntas:
a) ¿Cómo se hace la fatality de Reptile que le arranca la cabeza con la lengua al enemigo?
b) ¿Cómo se hace la friendship de Sub Zero?
c) ¿Cómo se hace la friendship de Reptile?
d) ¿Cómo se hace la fatality de Johnny Cage que lo corta a la mitad?
e) ¿Y la friendship de Scorpion?
Espero que me contesten en el próximo número. Somos fanáticos de las revistas -mi hermano Bruno y yo- y las tenemos todas.

Estéfano Vignetta
Mendoza

Respuesta

Gracias por avisarnos que se venían un montón de preguntas. Eso nos hizo dudar entre leer tu carta o no leerla (es que estamos un poco vagos con toda esta historia de los cambios y las mudanzas) pero, finalmente, la responsabilidad pudo más. Vamos con los resultados.
a) Para hacer la fatality de Reptile tenés que apretar atrás, atrás, abajo y el botón de piña baja. Distancia: cuatro pasos.
b) y e) La friendship de Sub Zero se logra presionando atrás, atrás, abajo y el botón de patada baja. La de Scorpion es exactamente igual.
c) La friendship de Reptile se consigue haciendo atrás, atrás, abajo y el botón de patada alta.
d) La fatality de Cage se hace abajo 2 veces, adelante 2 veces más el botón de piña baja.
No hemos podido responderte rápido pero esperamos que las respuestas te hayan sido útiles... ¿o no?

Pregunta

*Escribo a **Top Kids** para pedirles estos trucos del MK 3.*
a) Necesitaría saber la fatality de Kabal
b) ¿Cómo hago para flotar con Sindel?
c) ¿Cómo se hace la fatality de Sub Zero y cómo se saca a Smoke en Sega?
Muchas gracias.
PD : Les ruego que cumplan mi pedido.

Guillermo Morone (11)
Burzaco

Respuesta

Vamos a las respuestas sin ningún tipo de sanata.
a) Leé lo que le respondimos a Aníbal Romero.
b) Para flotar con Sindel tenés que hacer atrás, atrás, adelante y el botón de patada alta. (Si apretás el botón de defensa cuando estás en el aire, dejás de volar automáticamente).
c) También tenés que remitirte a la carta de Aníbal (¿acordaron preguntar lo mismo?)
d) El truco de Smoke salió publicado en el número de marzo bajo el título "la pregunta del millón".

Pregunta.

Hola. Me llamo Martín



Trombetta y vivo en Buenos Aires. Les escribo para decirles que la revista está rebuena y que las secciones que más me gustan son Top Questions, Top Wins y Top Tricks. Ahora, quiero hacerles unas preguntas.
a) ¿Qué juegos me recomiendan para PC además del Doom 2?
b) Fui a un negocio de videojuegos y me dijeron que el Saturn salía 8[illegible]0 U$S y que el Ultra 64 rondaría la misma cifra. ¿Es cierto?
c) Vi el MK 3 para SNES a 90 U$S y a 140 U$S. Me dijeron que el primero era trucho y que el otro era un original- ¿Es cierto?
d) Vi el MK 3 Ultimate. Es excelente. ¿Cuándo saldrá para PC y para SNES?
e) ¿Podrían pasarme los siguientes trucos para el MK 3 Ultimate?
1) Friendship de Mileena
2) Las dos fatalities de Jade
3) La animality de Scorpion
4) Las dos fatalities de Kitana
5) Las dos fatalitites de Ermac
Un saludo enorme a todos.
Martín Trombetta,
Capital Federal

Respuesta

Gracias por tu carta pero, como es muuuuyyyy larga, no tenemos demasiada oportunidad para extendernos en estas líneas. Vamos con lo que a vos te interesa.
a) Además del Doom 2, podemos recomendarte The eleventh hour (páginas 8 y 9 de esta misma revista), el Wing Commander -¿no leíste la nota que sacamos sobre este juego el número pasado?- y el Doom Ultimate.
b) El Saturn cuesta más en Argentina que en los Estados Unidos. Por esta razón, puede suceder que el Ultra como el SNES y sus juegos, salga el doble o tal vez más aquí, en nuestro país.
c) El precio del MK3 de SNES puede variar. Hay originales en oferta que oscilan entre los 80 y 100$. De todas maneras, el MK3 es uno de los más caros.
d) El MK3 Ultimate es, tal como dijiste, excelente. Pero nos parece muy difícil (al menos, hasta el momento de escribir estas líneas) que salga para SNES o para PC. Sí, en cambio, se rumorea que saldrá para el Saturn.
e) 1) Friendship de Mileena: abajo, abajo, atrás, adelante y golpe alto.
2)Fatality 1 de Jade: 3 veces correr, defensa, correr, defensa.
Fatality 2 de Jade: arriba, arriba, abajo, adelante y golpe alto.
3) Animality de Scorpion: adelante, adelante, arriba y patada alta.
4) Fatality 1 de Kitana: correr, correr, defensa, defensa y patada baja.
Fatality 2 de Kitana: atrás, abajo, dos veces adelante y el botón de patada alta.
5) Fatality 1 de Ermac: correr, defensa, correr, correr y patada alta.
Fatality 2 de Ermac: mantené defensa y hacé abajo, arriba, abajo, abajo, soltá defensa y volvé a apretar este mismo botón. Todo súper rápido.
No te podés quejar... contestamos todo lo que nos pediste y con lujo de detalles.

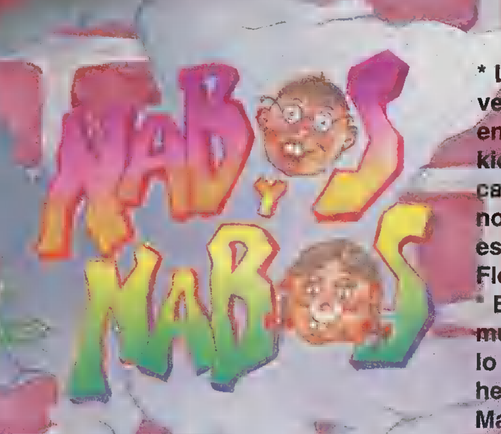
Pregunta

Hola. Nos llamamos Pablo y Rodrigo y les escribimos para hacerles algunas preguntas.
a) Nos gustaría que pasen más trucos de Sega
b) Les queríamos pedir una carilla al Virtua Stryker y si va a salir para PC y Mega Drive. Si esto llegara a suceder...¿cuándo sería la fecha?
c) ¿Qué juegos de fútbol y de aventuras nos recomiendan?
P.D.: les rogamos que pasen nuestra carta lo antes posible...¡y aguante **Top Kids!**
Rodrigo Ricotta,
Neuquén

Respuesta

Tratamos de cumplir con todas las cartas lo más rápido posible. Pero -siempre hay un pero- son muchas las que llegan y muy poco el espacio del que disponemos. Por eso hay que tener un poco de paciencia. De todas formas, creemos que no nos atrasamos demasiado.
a) Trataremos de incluir más trucos de esta consola en nuestros próximos números.
b) Muy pronto tendrán la página que nos solicitan. En cuanto a su salida para PC, es difícil pero no imposible. No sucede lo mismo con Megadrive... No vemos posibilidades en este caso debido a las características técnicas de la máquina.
c) Suponemos que tenés un Sega (no lo aclarás en tu carta). Si nuestra suposición es correcta, te recomendamos: el FIFA ´96 o el Vectorman.

LOS INSOPORTABLES SIGUEN VIVOS



*** La carta de Rocío y Lucrecia, revela que María Paula González está enamorada del chico que atiende el kiosco que se encuentra frente a su casa. Las "amigas" de María Paula no ahorraron datos y dicen que todo esto se desarrolla en el barrio de Floresta.**

*** Ezequiel Panno está recontra muerto con Sofía Cardales. Eso es lo que, por lo menos, informan los hermanos de "Romeo": Sebastián y Matías.**

*** Yanina es una naba porque no le da bola a Lucas y Lucas es otro nabo porque está loco por esa naba que no le da ni la hora. Eso es lo que dicen Diego (11) y Rodrigo (10), compañeros de colegio del susodicho.**

*** Juan Pablo es un nabo porque se deja ganar a los videogames por Tamara para que ella le de bola. La afirmación lleva la firma de Julián, Germán y Alejandro, amigos de Juan.**

*** Queremos que Alejandro Sánchez aparezca en la sección Nabos & Nabos porque hace de todo para sacarle la novia -Jimena- a Augusto. Y Augusto, porque no se da cuenta. Avalan esta petición Juan Diego, Martín Oliva y Patricio Acosta.**

Todos los caminos conducen a Roma... menos la ruta 2 que va a Mar del Plata

QUERIDO BOCA: DALE ALEGRÍA A MI CORAZÓN

ME VA MUY BIEN EN EL COLEGIO... ...Y POR ESO ESTOY MUY PREOCUPADO

LUDMILA Y GASTÓN

IT'S ONLY ROCK'N ROLL

A SATA LE FALTAN UN PAR DE JUGADORES EL MOMID

EL MARTÍN FIERRO al insoportable se lo lleva, en esta oportunidad, el inefable Cristian Martínez, del primer año de la escuela Nro.7 de Córdoba Capital. Sucede que el niño fue nominado con veintitantas firmas como el "chupamedias" de oro. La sorpresa es que la carta hasta está firmada por una de sus docentes.

* Martín y Bettina, una enternecedora pareja de Florencio Varela, merecen aparecer en esta sección. Sucede que los chicos se pasan 3 horas hablando por teléfono impidiendo al resto de sus respectivas familiarse comunicarse por el ingenioso aparatito.
Firmado: Matías y Juan Pablo (hermanos de Martín) y Olga, mamá de Bettina.

* Julio Calzada, de Resistencia (Chaco) porque siempre se copia en las pruebas pero cuando vos le pedís ayuda él no te la da.
Firmado: Gabriel, Esteban, Guille y el Mono de Resistencia, Chaco.

* La novela 90-60-90. Y mi hermana Silvina mirando la novela y baboseándose con uno de los actores.
Firmado: Gerardo Alvarez, Córdoba.

* Las cargadas por teléfono que hacen Oscar y Manuel de Bahía Blanca... Todo el mundo se da cuenta de que son ellos.
Firmado: Lucio Vargas, Bahía Blanca.

* La novela Por siempre mujercitas. Y mi mamá -Silvia- que nos tortura a todos con esa porquería a la hora de la cena.
Firmado:
Lucas y Diego Albanese, Pcia. de Buenos Aires.

Si querés quemar a tu amigo, mandar a un insoportable cercano (se aceptan parientes, olfas, vecinos, etc.), confesarle a alguien que lo amas tiernamente; si deseas mandar chistes bobos o graffities ingeniosos, esta sección es para vos. Escribí a Pinto 3574 (1429) Capital Federal, especificando la sección (la pared, en este caso)

TOP CUPONES

Como siempre, necesitamos tu ayuda. En este caso, lo que te pedimos es que elijas tus series de canciones y games predilectos, los ubiques de acuerdo con tus preferencias y los envíes a Pinto 3574 (1429) Capital. Como te habrás dado cuenta, nos mudamos y por eso repetimos nuestra nueva dirección en todas las páginas. Pasala ya a la agenda.

Música Nacional

1 ____
2 ____
3 ____
4 ____
5 ____
6 ____
7 ____
8 ____
9 ____
10 ____

Música Internacional

1 ____
2 ____
3 ____
4 ____
5 ____
6 ____
7 ____
8 ____
9 ____
10 ____

MEGA

1 ____
2 ____
3 ____
4 ____
5 ____

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1 ____
2 ____
3 ____
4 ____
5 ____
6 ____
7 ____
8 ____
9 ____
10 ____

Sony Playstation

1 ____
2 ____
3 ____
4 ____
5 ____

SEGA SATURN

1 ____
2 ____
3 ____
4 ____
5 ____

GAMEBOY

1 ____
2 ____
3 ____
4 ____
5 ____

PC

1 ____
2 ____
3 ____
4 ____
5 ____

3DO

1 ____
2 ____
3 ____
4 ____
5 ____
6 ____
7 ____
8 ____
9 ____
10 ____


KANO
in
"BREAK OUT"



JAX Y YO PODEMOS MANEJAR LA SITUACION, WARDEN.
PERO NECESITAMOS UNA PEQUEÑA COOPERACION.
AH, TENIENTE BLADE. APRECIO TU... OFERTA.
PERO AQUI EN ESTA PRISION NOS ENORGULLECEMOS DE NUESTRA RIGUROSA SEGURIDAD. PODEMOS MANEJAR ESTA ORGANIZACION DEL "DRAGON NEGRO" MUY BIEN, GRACIAS.
DEJEME DECIRLE UNA COSA, SEÑOR. SI EL DRAGON VIENE ESTA NOCHE...
SU SEGURIDAD NO SIGNIFICARA NINGUNA GUARIDA.


UN VIENTO HELADO MURMURA A TRAVES DEL CAMPO DE EJERCICIO, MEZCLANDOSE CON LOS ECOS DE LA EXPLOSION DETRAS DE LOS MUROS DE LA PRISION.
VOLEMOS ESTE SEGMENTO.
ES UNA NOCHE PARA LA LOCURA UNA NOCHE PARA LA LIBERTAD.
KANO
en
" BREAK OUT "
Basado en Mortal Kombat®
creado por
Ed Boon y John Tobias
charles marshall: fiscal
patrick rolo: atracador
richard emond: guardia armado
joe allen: asistente de la corte
dan shaheen: fiscal de distrito
mark paniccia: custodio
TENDREMOS MUCHO TIEMPO PARA ESO...
...CUANDO KANO SEA LIBRE!
DEBERIAMOS LIBERAR A LOS DEMAS MIEMBROS DEL DRAGON.
¡ALERTAS! MAS GUARDIAS EN EL CAMINO.
NO MAS "GUARDIAS" PAPANATAS
ESTAS TRATANDO CON LAS FUERZAS ESPECIALES DE EEUU AHORA.
SONYA TIENE RAZON Y POR FAVOR, POR FAVOR, POR FAVOR...
...NO TE RINDAS SIN PELEAR.


EL DRAGON NEGRO ES LA ORGANIZACION CRIMINAL MAS NOTORIA DEL MUNDO. SUS MIEMBROS SE ENORGULLECEN DE SI MISMOS POR SER LOS LUCHADORES MAS FORMIDABLES DE CUALQUIER PARTE.
DIGANLE ESO A SONYA BLADE Y JAX BRIGGS. DIGANSELO Y LUEGO APARTENSE DE SU CAMINO.
ELLA DETESTA A TODOS LOS DEL DRAGON NEGRO, PERO HAY UN ODIO PERSONAL ENTRE ELLA Y EL ASESINO LLAMADO KANO.
SI PIENSAS QUE TE VAS A SALVAR OTRA VEZ, CARNICERO...
...ENTONCES SEGURAMENTE ESTAS EQUIVOCADO.
¡APARTATE DE MI, MUJER!
AHORA TE TENGO, KANO, Y NO HAY NINGUNA MANERA DE QUE TE ESCAPES DE MIS...
...MANOS...?

MIENTRAS TANTO, A TODA VELOCIDAD DESDE LA PENITENCIARIA HACIA EL OESTE...

ESTAMOS A TREINTA MINUTOS DEL PUNTO DE REUNION.

BIEN, DATE *PRISA*, MISERABLE.

PORQUE KANO TIENE LUGARES PARA IR...

...Y GENTE PARA *MATAR*.

SIGUEN LAS AVENTURAS CONTINUADAS DE LOS MAS GRANDES GUERREROS EN EL

MORTAL KOMBAT: ¡OLA DE BATALLAS!

MALIBU COMICS.

NOTICIAS TOP SECRET

Este mes se vino con mucha información. En la Zona Nintendo, y a pesar de que las dudas sobre el Ultra 64 se fueron disipando, los rumores sobre el sistema no parecen acabarse. En cuanto a la Zona Sega, llega con muchísimas noticias calientes sobre games para el Saturn. Pero La Sombra además investigó la Zona Playstation y preparó un informe completísimo para vos. Pero no los distraemos más... Eso sí. acuérdense de que primero lo leyeron en Top Secret...

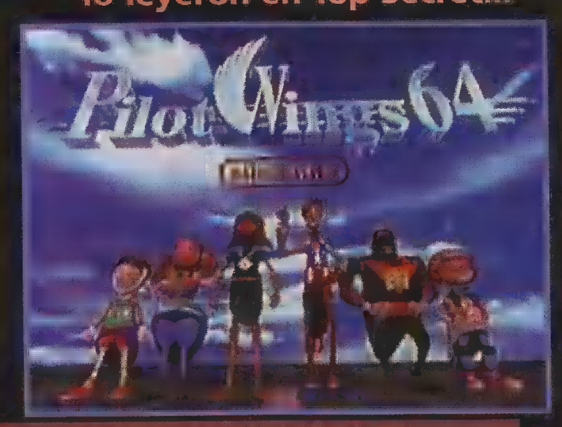
ZONA NINTENDO

Luego de la magistral presentación del increíble Ultra 64, los rumores de juegos en producción no cesan. Se dice que Shigeru Miyamoto estará ya abocado de lleno en la programación de Yoshi´s Island 64, que supuestamente sería 2,5-D (fuentes secretas aseguran que sería una cruza entre el Mario 64 y juegos normales de plataforma). El Killer 2 está a la vuelta de la esquina.. Otro de los grandes juegos que se dice que es un hecho es Street Fighter 3. Parece que Nintendo se ofendió con Capcom por su aparición en las consolas de Sega y Sony. A Capcom esto no le gustó nada. Fue entonces cuando se les preguntó a los popes de Nintendo cómo podía retomar las buenas relaciones. Su respuesta: Street Fighter 3 exclusivo de Ultra por doce meses. Capcom, luego de ver el potencial del Ultra aceptó. Y no sólo eso sino que lo programará para el hardware del sistema de Nintendo.

Otro juego en producción es el Quake. Es muy probable que quizás no lo conozcas. En realidad, se sabe muy poco acerca de él. Aunque se dice que es increíble. Hay tantos rumores sobre él que La Sombra (o sea yo) tendría que llenar toda una sección de Top Secret con ello.

Williams supuestamente se encuentra en plena realización de Wargods, un juego de lucha en 3 D que tendría el efecto de Virtua Fighters pero se desarrollaría en la oscura atmósfera que caracteriza a los juegos de esta empresa. Además está preparando Ultimate MK3 y un game de basket (no NBA Jam). El último de los Ultra juegos de este mes es también de lucha. Lo estaría programando Lucas Arts, el de La Guerra de las Galaxias. Sería una secuela de Shadows of the Empire, y gente conocida dice que es alucinante. Imaginate luchar con espadas laser, o como un androide... Uau.

Para principios del '97, Nintendo va a tener listo el Bulky Drive. Se trata de un aparato que se conectaría al Ultra y que permitiría, no sólo leer la memoria del juego sino, también, escribirla. Esto se traduciría en nuevas experiencias para los jugadores.



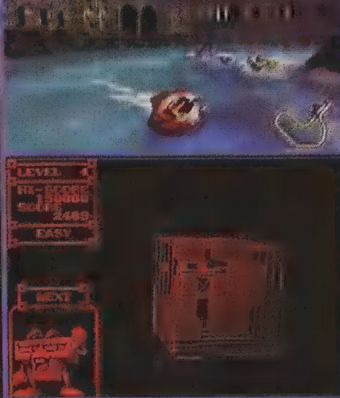
Otro de los títulos para el Nintendo 64 que promete calidad: Pilot Wings 64



Un primerísimo plano de Pilot Wings... Ahora sólo te queda jugarlo.



Wave Racer: lanchas y olas a toda velocidad



El Tetris en 3 D le pone una nueva dimensión a tu adicción.

Los primeros juegos en aparecer serían el Zelda 64 y el Final Fantasy 7.

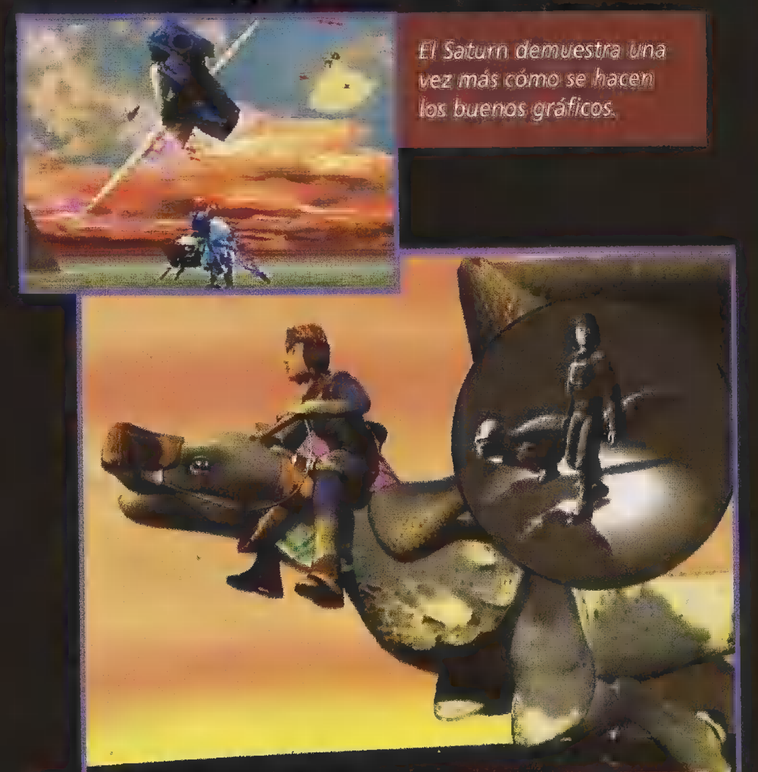
Y para aquellos que quieran saber del Snes, los juegos a salir en el '96 son: El Kirby's Adventure 2, Mario RPG (¡sí!) y Kid Kirby de Rare (los que hicieron a DKC), entre otros. Ah, de Virtual Boy sale el increíble 3-D Tetris.



ZONA SEGA

Para los usuarios del Saturn, aquí va una gran noticia. Se está programando Panzer Dragoon 2 Zwei para este sistema y se ve formidable. Parece que en esta versión, el jugador se encuentra con un bebé de dragón. Luego, lo ve crecer y ganar habilidades nivel a nivel. Lo interesante es que éstas se intensifican en distintas áreas. En otras palabras, tu dragón evolucionará dependiendo de tu estilo específico de juego. Por ejemplo, si en el transcurso del game corres mucho, tu dragón tendrá entrenamiento en este rubro, lo que le proporcionará mayor velocidad y, en consecuencia, mayor ventaja. Si tu técnica es saltar, él volará mejor cuando le crezcan las alas. Se espera que esta versión sea tan exitosa como lo fue la primera. O aún más.

Y tengo dos breves más para los fanáticos de Sega. Atentos que ahí van. La primera es que otro de los juegos que se dice está en producción para el planeta de Sega, es el V Striker, ya conocido en los arcades que ahora promete mudarse a tu casa. Y la segunda nueva es con respecto al Virtua Fighter 3: se dice que aún no será lanzado por el gran éxito que tiene actualmente la segunda versión en Japón.



El Saturn demuestra una vez más cómo se hacen los buenos gráficos.

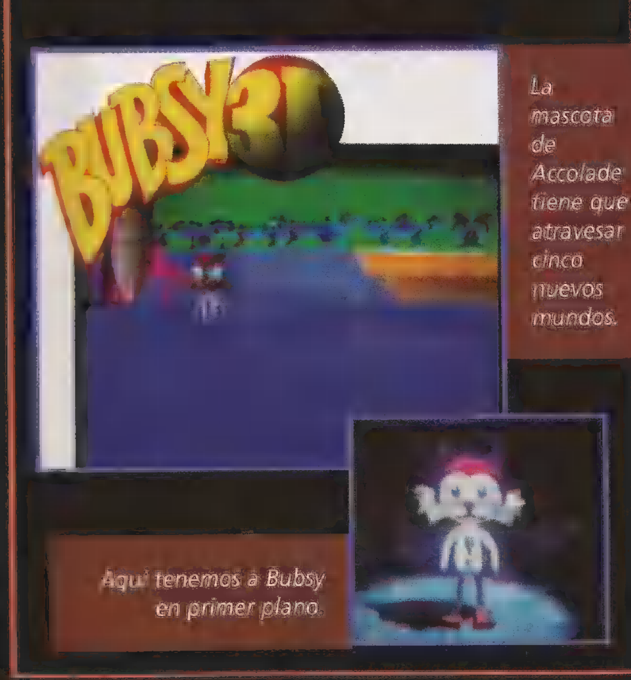
Aquí vemos al dinosaurio bebé y, después, cuando ya ha soplado unas cuantas velitas.

ZONA SONY

Se dice que Capcom planea llevar al androide azul favorito de los jugadores, Megaman obviamente, al Playstation. Todavía no hay nada concreto, pero parece que todo va por buen camino.

Sony no podría tener más éxito en los Estados Unidos. El Playstation se vende a montones y la lucha con Sega es cuerpo a cuerpo. Ambas compañías tienen un gran aparato publicitario y mientras que Sony lideró las ventas durante septiembre y octubre del ´95 por un gran margen, Sega se encuentra en la actualidad en pleno lanzamiento de mejores juegos, desde el último diciembre hasta lo que va del ´96. Las dos compañías se niegan a comentar sus planes para lo que resta del año, pero se dice que la llegada del gran Ultra los tiene aterrorizados. Quizás sea con razón...

Por último, uno de los nuevos juegos que se anunció es el Bubsy 3D que, según la información que he podido conseguir en los más secretos archivos, dicen que conceptualmente comparte características con el SM 64 pero, como era de esperarse, la calidad es mucho menor debido a las limitaciones del sistema.



La mascota de Accolade tiene que atravesar cinco nuevos mundos.

Aquí tenemos a Bubsy en primer plano.

ULTIMO MOMENTO!!!

Las noticias sobre el Ultra mantienen a La Sombra permanentemente junto al fax. De esta manera, nos ha enviado este material de último momento que, según sus pedidos, incluimos en este especial de Noticias Top Secret.

NUEVO NOMBRE

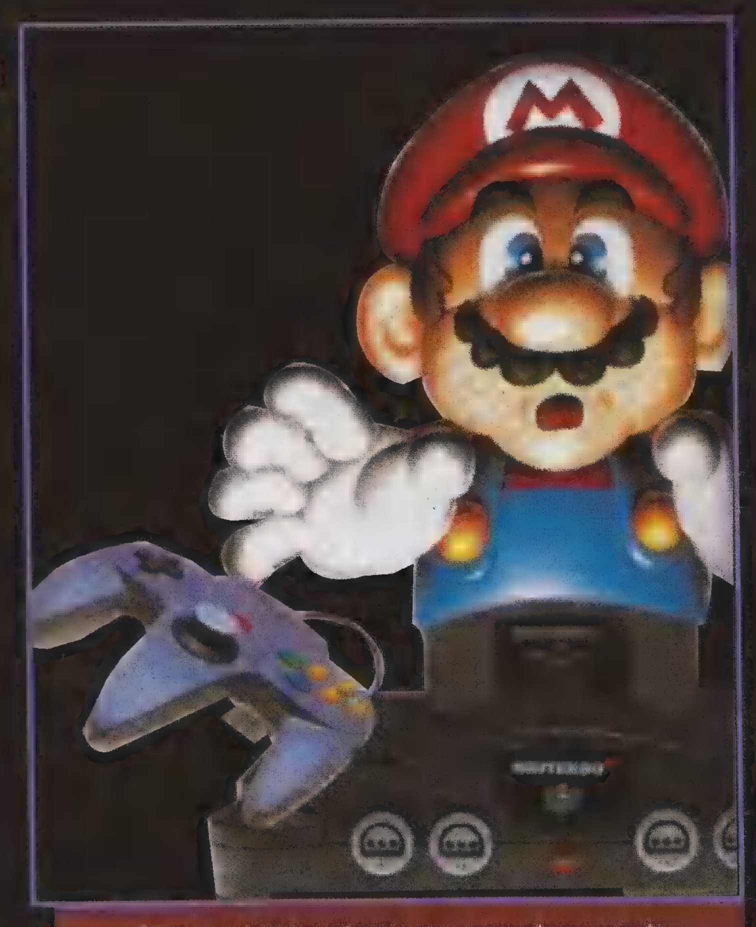
Todos aquellos que se habían familiarizado con el nombre Ultra 64, tendrán que memorizar un nuevo título para hablar acerca de este nuevo sistema de Nintendo. Sucede que ahora, y al igual que en Japón, el Ultra no se llama más Ultra 64 sino que ha sido rebautizado como el Nintendo 64.

Según me han confiado altas fuentes vinculadas a este espectacular lanzamiento, el cambio obedece a que "Ultra" es también el nombre de otro producto que se encuentra debidamente registrado donde corresponde. Es por esta razón que Nintendo optó por denominar a su máquina de nueva generación de una misma manera en todo el planeta. Ahora ya lo sabés: Nintendo 64.

Con respecto al lanzamiento, ya hay fijada una fecha definitiva. El evento se llevará a cabo el próximo 30 de setiembre, fecha en que, según una publicidad de Nintendo, "Los dinosaurios van a volar".

Dicha publicidad tiene eslogans del estilo: "¿Vale la pena esperar? Sólo si quieres lo mejor". O bien: "El 30 de setiembre tus héroes podrán ser James Bond, Super Mario o inclusive Darth Vader".

Seguramente, a esta altura del relato te estarás preguntando por qué se atrasó este anunciado lanzamiento. Pues bien: aquí están los motivos. Primero, porque la demanda en Japón es tan grande que no alcanzarían los sistemas para lanzarlo también en América durante el mes de abril. Y segundo, porque querían lanzarlo con una gran cantidad de juegos y no hubiera sido posible durante este mes.



Mario y el Nintendo 64: con nuevo logo y todo



Aquí vemos al renombrado dinosaurio que supuestamente va a volar en tu casa.

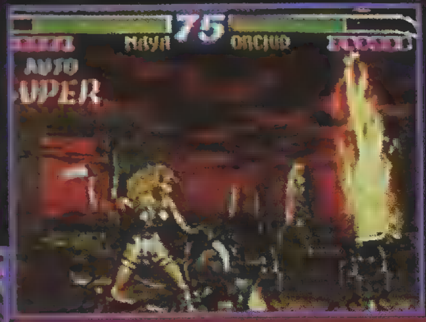
SE VIENE EL KILLER INSTINCT 2!!!



Como no podía ser de otra manera tratándose de La Sombra, he elegido una información espectacular para despedirme.

Sí, señoras y señores: tengo el placer de anunciarles en exclusiva que el Killer 2 ya es un hecho y enfila para tu arcade y tu Nintendo 64. Lo único que te puedo adelantar, por el momento, es que esta segunda versión del Instinto cuenta con 7 personajes viejos y 5 nuevos y que los gráficos prometen superar por leguas al primer Killer. Las fotos que te mostramos en esta misma página te van a ayudar para que dejes volar tus ratones.

Te mostramos cinco de los personajes de este nuevo KI.

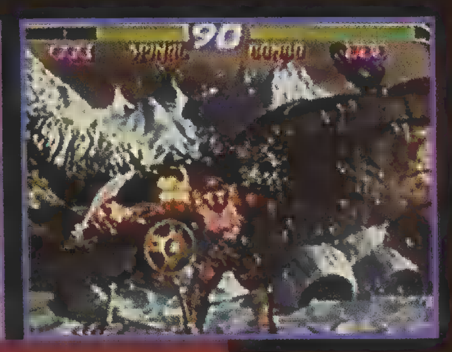




Esta serie te muestra paso a paso uno de los Combos. ¡Hay más de 1 millón!







Aquí vemos luchar a Maya, una de las nuevas del staff de Killer Instinct.



Nuestro entrevistado ensaya su mejor sonrisa para nuestra cámara.

SHIGERU MIYAMOTO: EL ALMA DE NINTENDO

Como el programador más reconocido del mundo, Shigeru Miyamoto representa, para el Ultra 64, el sello de calidad en cuanto a software. Además de actuar como impulsor en varias de las programaciones, Shigeru se encarga de supervisar y guiar proyectos de compañías con poco o nada de experiencia como por ejemplo la empresa Paradigm Simulation con el game Pilotwings 64, o Angel Studios con Buggy Boogie. A continuación, leerán una entrevista realizada a este mago de la industria, en la que revela muchos secretos del nuevo sistema.

TK: *¿Qué piensa que fue lo más emocionante, hoy, en el Shoshinkai?*

SHIGERU: No podría resaltar un solo aspecto, pero supongo que en general estoy muy contento de que todo, en un día tan especial, haya salido tan bien. En realidad, debo confesar que estaba muy preocupado por lo que la gente llegara a pensar por el hecho de que pusimos sólo dos juegos en lugar de los diez prometidos. Ustedes se preguntarán por qué tomamos esta decisión. Pues bien, fue para asegurarnos de que la gente probara dos juegos por un tiempo suficiente en lugar de "catar" muchos títulos diferentes pero con poco tiempo en programación. Así, sabemos que todo el mundo vio el Super Mario 64.

TK: *Hablando de este game, ¿cuándo comenzó a programarlo?*

SHIGERU: Bueno, éste fue el primer juego de Ultra en el que empezamos a trabajar, hace ya poco más de dieciocho meses. Pero el proyecto realmente empezó mucho antes, pues intentamos hacerlo para el SNES basándonos en el Super FX. Lamentablemente esto no resultó, así que se podría decir que hace dieciocho meses que el equipo de Mario comenzó con Mario 64. Se empezó a programar en supercomputadoras Onix de SilicinGraphics.

TK: *Las aventuras de Mario en 2-D llegaron a un punto de jugabilidad increíblemente alto. ¿Piensa usted que este juego se puede comparar, por ejemplo, con el Mario World 2?*

SHIGERU: Pienso que el MW2 es un juego que exprime al máximo la jugabilidad que puede lograrse en una consola de 16-bit. Pero siempre hay limitaciones en hacer algo mejor. Como creador, yo quería construir algo nuevo y expandir la experiencia todo lo posible. Y no sólo hablo de agregarle el aspecto tridimensional, sino que quiero realmente mejorar la jugabilidad y diversión. Es una nueva dimensión de jugabilidad la que espero incluir en Super Mario 64.

TK: *Ya que entramos en el tema de la jugabilidad, ¿qué se mantuvo de los anteriores Marios y que hay de nuevo? En otras palabras: los jugadores que hayan probado las anteriores aventuras de Mario, ¿tendrán ventaja sobre los novatos?*

SHIGERU: Francamente quería crear un game al que todos pudieran jugar, sin otorgar ningún tipo de ventajas a aquellos que tuvieran experiencia. Sin embargo, los jugadores familiarizados con los controles tradicionales, tardarán un tiempito en acostumbrarse al nuevo control. Por supuesto, cuando lo hagan se encontrarán con una experiencia mucho más gratificante. Yo creo que los novatos se acostumbrarán antes que los que estén familiarizados con los controles tradicionales.

TK: *En SM 64 Mario aparece por primera vez en 3-d (con excepción de SM Kart). ¿Cuánto trabajo les llevó decidir como se vería el nuevo mundo de Mario?*

SHIGERU: Es muy difícil hacer una comparación entre los otros Marios y el nuevo. Hay que considerarlos como dos distintos tipos de juegos. Mi meta era crear una caricatura tridimensional interactiva. Quería hacer un 'jardín' donde Mario podría interactuar con otros personajes y el jugador podría mover al personaje hacia cualquier lado.

TK: *¿En qué otros proyectos está usted involucrado para el U64?*

SHIGERU: Bueno, si se trata de juegos programados por Nintendo en sí como Mario 64, Kirby Ball, WaveRacer, Zelda, Starfox y Mario Kart R, estoy involucrado en todos los proyectos en un 100%. En los encarados por otras empresas que hacen games bajo la marca Nintendo o "second parties" como Pilotwings 64 de la empresa Paradigm o Buggie Boogie de Angel Studios, mi intervención ha sido en una menor escala.

TK: *¿Es esta la mayor cantidad de juegos que ha tenido que programar al mismo tiempo?*

SHIGERU: Realmente no. Siempre tuve que encargarme de alrededor de diez juegos al mismo tiempo, así que esta situación no difiere de las anteriores.

TK: *¿Es verdad que para poder cumplir con la fecha del lanzamiento del Sistema en Abril, los juegos*



que salgan en esta fecha tendrán que estar listos para el día 14 de Febrero? Y si es así, ¿le alcanzará el tiempo para completarlos?

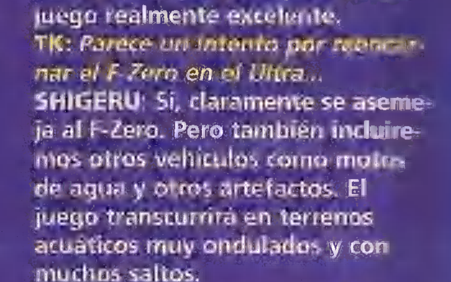
SHIGERU: Bueno, hay un par de cosas que podemos hacer para asegurarnos de que no tengamos que terminar los juegos en febrero. Pero sí, se podría decir que estoy bastante ocupado en este momento. En el caso de Mario 64, estoy trabajando como director en vez de supervisar todo como productor. Así que mientras trabajo como productor para otros juegos de 16-bit, también soy director de los proyectos de Ultra. Básicamente, lo que más necesito por el momento es tiempo.

TK. *¿Qué tan revolucionario cree usted que es el nuevo control? ¿Piensa que cambiará la manera en que son jugados los videogames?*

SHIGERU: Desde un punto de vista creativo, en el pasado hubieron muchos juegos que no se hicieron por la falta de un control "analogue" (se puede mover a un personaje hacia todas las direcciones y a distintas velocidades a diferencia de los tradicionales en que hay ocho direcciones, y no hay punto intermedio en cuanto a movimiento. "O se dobla o no se dobla"). Hemos puesto mucho trabajo en confeccionar este control y creemos que los programadores tendrán que crear todo un campo nuevo de entretenimiento.

TK: *De todos los proyectos que está encarando, ¿cuál es el que lo tiene más entusiasmado?*

SHIGERU: Como soy el director de Mario 64, es de esperarse que éste sea el proyecto en el que estoy más involucrado y con el que me siento más entusiasmado. También estoy muy interesado en la producción del nuevo Pilotwings y del Mario Kart R, y tengo muchas expectativas puestas en el



WaveRacer, que creo que será un juego realmente excelente.

TK: *Parece un intento por reencarnar el F-Zero en el Ultra...*

SHIGERU: Sí, claramente se asemeja al F-Zero. Pero también incluiremos otros vehículos como motos de agua y otros artefactos. El juego transcurrirá en terrenos acuáticos muy ondulados y con muchos saltos.

TK: *Debe estar muy excitado por el potencial de un Zelda de 64-bits...*

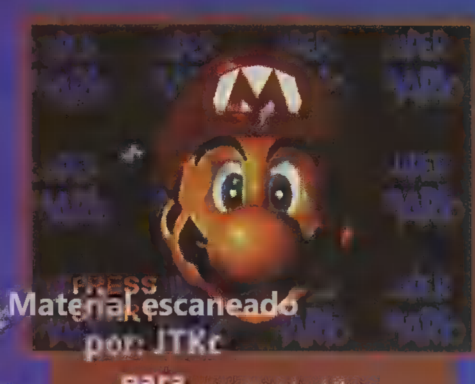
SHIGERU: Sí, muchísimo. Personalmente, pienso que Zelda debería haber sido en tres dimensiones desde un principio. Y aunque se supone que no tendría que estar hablando de esto ahora, estoy muy interesado en el sistema de escritura y grabado que lanzaremos en el próximo Shoshinkai para el Ultra. Esto les brindará a los jugadores aun más tiempo de juego y hasta mejores niveles de profunda jugabilidad.

TK: *¿Qué piensa de los juegos del Saturn y Playstation?*

SHIGERU: Quisiera decir, muy francamente, que algunos de los juegos son muy buenos. Pero cuando digo buenos, generalmente me refiero a buenas conversiones de games de arcades. Los programadores están siguiendo sólo proyectos creados por empresas de hardware. A mi criterio, muchos de los otros juegos son pobres y hasta parecen experimentales.

TK: *Los únicos juegos mostrados que hacían uso de la opción para cuatro jugadores fueron el Mario Kart R y el Kirby Ball. ¿Piensa que esta es una opción que será muy utilizada?*

SHIGERU: Pienso que sí. Pusimos cuatro controles pues es la primera vez que el CPU de la máquina puede mostrar cuatro pantallas a la vez sin 'slowdown'. Esa fue la principal razón. Creemos que la



Mario en versión Ultra.

diversión en un game que es jugado por cuatro o más jugadores se intensifica muchísimo. Todos aquellos que hayan tenido la oportunidad de jugar al Super Mario Kart para Super Nintendo entenderán a que me refiero. El hecho de competir con una persona a la que conocemos agrega mucho entretenimiento al jugar. Claro que cuando en vez de ser dos, se trata de cuatro personas, esto se multiplica. Con respecto a si se planean muchos juegos que saquen provecho de la opción de cuatro controles, la respuesta es un rotundo sí. Cuando los jugadores se den cuenta de lo bien que se maneja el ultra y las pantallas individuales de cada jugador advertirán que la experiencia es la misma que cuando se juega de a uno pero en un menor espacio de pantalla.

TK: *¿Es verdad que muchas de las funciones del Ultra, como por ejemplo trilinear mipmap interpolation, estaban apagadas en todos los games del Show?*

SHIGERU: Sí, muchas de las funciones especiales del Ultra estaban apagadas. Esto se debe a que algunas de estas funciones se agregan al final de la programación. Con respecto al SuperMario 64, tenía incluido bilinear mipmap interpolation, que es una versión reducida del trilinear. Cuando el juego sea lanzado, tendrá aún más definición y calidad de gráficos pues cambiaremos la actual por trilinear. Pero, como decía anteriormente, estas funciones son muy importantes para los gráficos pero pueden ser incluidas con mucha facilidad y en muy poco tiempo al final de la programación. Esa es la razón por la cual muchos de los juegos mostrados no hacían uso de estas funciones.

Viendo estas fotos, ¿no te dan ganas de tenerlo ya en tu casa?



Imágenes exclusivas del nuevo Mario

Lentamente, nos vamos poniendo al día con las cartas. Comprendan que es toda una tarea ya que son muchas y no contamos con tantas páginas como para responder todas las que quisiéramos. Claro que, por otro lado, este trabajo de leer las sugerencias, las felicitaciones, los "palos" y los pedidos que nos envían todos ustedes, también es algo que nos encanta.
Por esta razón, no aflojes, tenenos paciencia y, sobre todo, seguí escribiéndonos. ¿Dónde? A nuestra NUEVA DIRECCIÓN: PINTO 3674 (1429) CAPITAL. Estas páginas, como siempre, son absolutamente tuyas.



Hincha de Ríver hace su reclamo

Se trata de **Adriano Hernán Mio** (16), quien deseaba aparecer en las páginas de la revista. Misión cumplida, Adriano. Por otro lado, reclama "algún ídolo de Ríver" en las páginas correspondientes y, además, solicita el muñeco de alguna luchadora. Nuestro lector de General Rodríguez añade que a su hermana Valeria también le gusta mucho la revista, hace preguntas (ya fueron derivadas a la sección correspondiente) y, por último, este leonino reclama más espacio para el futurómetro ya que desea saber "con las chicas como voy a andar".
Como habrás notado, hay muchísimos cambios en esta nueva etapa de **Top Kids** y algunas secciones se han ido por ahora para poder tratar otros temas que también les interesan a todos ustedes. A lo mejor en un tiempito vuelve nuestro astrólogo de cabecera y tu premonición será la primera en tratar.

Santafesino con pedidos varios

Mariano Barone nos envía una completa carta donde incluye un mensaje para **Nabos & Nabas**, un dibujo para **Los Artistas**, un pedido de trucos y las líneas para esta sección, **Bla bla bla**.
En esa parte de la carta, nuestro fiel lector felicita por la revista -"sobre todo por el número de Jade"- y además pide que en la sección **Top Rock** aparezca Aerosmith (se viene para el número de mayo).
Bueno, trataremos de satisfacer todos tus pedidos (dibujos, consultas y mensajes fueron derivados a las secciones correspondientes) y no te olvides de comprar la revista el mes que viene.

Lector emocionado

Se llama **Jesús Alejandro Namuncurá** y tiene 10 años. Se declara fanático de la revista, pide disculpas por la ortografía (estás disculpado) y dice estar un poco emocionado ya que "es la primera vez que escribo a una revista...mejor dicho, es la primera vez que escribo a alguien".
Bueno, nos encanta haber sido nosotros los destinatarios de tu primera carta. En cuanto a los dibujos que hacés con tus amigos... ¿qué estás esperando para enviarlos?
¡Ah! Y gracias a tu hermana Elisa por su mensaje.

¿Despedida?

Diego Sebastián Barrea, dice, se despide de nosotros. Eso es, por lo menos, lo que señala en su carta. Aclara que dejará de ser nuestro lector debido a que se siente muy decepcionado porque en nuestro número de febrero, la revista salió acompañada de pinturas en lugar del tradicional muñeco. "No solamente colecciono la revista desde el primer número sino que, además, junto los muñecos. La revista es buenísima y me gusta pero si no viene acompañada por el muñeco no pienso gastar 10 pesos en ella".
Querido Diego, no queremos convencerte de nada pero, por lo menos, queremos explicarte. Sacamos las pinturas porque nos parecía que a nuestros lectores podían gustarles... además de que en febrero se festeja el carnaval, claro. Habrás notado que los muñecos ya no están y esto obedece, en parte, a que la revista con muñeco no puede bajar de los diez pesos y muchos de nuestros lectores pidieron a los gritos una rebaja para poder seguir leyendo Top Kids. Lamentablemente, no podemos dejarlos contentos a todos y, sinceramente, esperamos que con esta rebaja hayas revertido tu decisión.

Algunas preferencias...

... son las que manifiesta en su carta **Martín Ibarra**, de la ciudad de La Plata. Martín solicita que volvamos a editar nuestra página dedicada a libros y que eliminemos las páginas de ránkings. Además, solicita una rebaja de la revista y hasta arriesga un precio: $6,90.
Suponemos que nuestra sección dedicada a las sugerencias literarias era una de tus preferidas y bueno, haremos todo lo posible para que regrese. Pero, en cuanto a lo que decís sobre los ránkings, te contamos que es una de las secciones preferidas de otros muchos lectores y, por ahora, no vemos la posibilidad de eliminarla. Sobre el precio, ¿qué tenés ahora para decirnos?

Lector que aporta

Bueno, en realidad, él es uno de tantos que nos escriben con sus aportes y sugerencias para la revista. En este caso, se trata de **Martín Florio**, de Wilde, con quien también -para variar- tenemos que disculparnos por el atraso con que contestamos su carta. En la misma, Martín hace una serie de aportes que nos parecieron súper interesantes. Por ejemplo, que incluyamos alguna página con precios de juegos y consolas.
Sobre lo que decís del precio de la revista, te sugerimos que leas la respuesta que le dimos a Martín Ibarra.

Cambio de mano

* **Lorenzo Sauchelli**, amén de felicitarnos y sugerir buenas ideas para la revista, nos comunica que desea canjear un family con 42 juegos por un Game Gear con un cartucho. Los interesados en aprovechar esta ganga pueden comunicarse al 68-1401 o escribir a Obispo Trejo 1070 P.1º "A" (5000) Córdoba.
* **Patricio Sosa** de Rosario, Santa Fe, desea canjear su family ending man en perfecto estado, dos joystick, una pistola y 10 cartuchos que incluyen Street Fighter 3, Súper Mario Bros 3, Las tortugas ninja 3, entre otros. Todo esto, a cambio de un Super Nintendo que funcione bien con algún cartucho y un joystick. Los interesados pueden tubear al (041)61-1903. Y preguntar por Patricio, claro.
* **Alejandro Gastón Zeballos** desea cambiar el juego Sonic 3 y, a juzgar por la carta, este lector oriundo de Santa Fe está dispuesto a escuchar ofertas. Interesados pueden llamar al (0385) 28734 o escribir a Avellaneda 40 (6120) Laboulaye, Córdoba.

Cortitas

** Felicitaciones varias son las que nos envía* ***Cristian Sánchez*** *directamente desde La Rioja. Nos hace una serie de consultas y sugerimos que, para aclarar tus dudas, te comuniques con nuestra redacción. De esta manera, podremos darte una respuesta. ¡Ah! Y gracias por tu carta.*
** Contestamos con atraso -y con el correspondiente pedido de disculpas- la carta de* ***Viviana F. de Dellamea***. *Ella es la mamá de* ***María Paula***, *de* ***Hugo*** *y de* ***Marcelo***, *tres fanáticos de* ***Top Kids.*** *Gracias Viviana por tu carta -y gracias también a la abuela Norma [illegible] con ambos (por si todavía no te diste cuenta) que los dibujos de los chicos aparecen en las páginas de Los Artistas.*
** Este es un breve mensaje para* ***Lucas Héctor Zoppi***. *Recibimos tu carta directamente desde La Cesira (Córdoba) y estamos seguros de que tu pueblito es muy lindo como nos decís en tu misiva. Gracias, también, por tus palabras "up".*
** Acusamos recibo de la carta de* ***Fernando Luis Jiménez Veuthey*** *y también de sus hermanas:* ***Florencia*** *(3) y* ***Mariana*** *(8). Gracias por el beso grande y te mandamos otro para vos.*
** Un gracias grandote por su carta también a* ***Alejandra Souza*** *(en el correo de este mes casi hay ausencia total de nuestras lectoras). Prometemos tener en cuenta todas tus sugerencias y las consultas, ya están siendo estudiadas por nuestros expertos.*

Envianos tu **clasi-game** y engrosá nuestras "páginas amarillas" de próxima aparición.

GRATIS clasi-games

YO BUSCO	VOS OFRECÉS	EL COMPRA	NOSOTROS CANJEAMOS	USTEDES VENDEN

Marcá el rubro donde querés publicar tu clasificado.
Escribí lo más sintéticamente posible a: PINTO 3574 (1429) CAPITAL.

Nombre y apellido.................................. Loc. .... Cód. Postal..................
Domicilio.................................. Tel. .... Edad..................
Provincia..................................



PANTERA

TODA UNA MÁQUINA DE SONIDO

El grupo más escuchado del '95 -según consideran distintos expertos en música thrash- tiene una extensa historia que no comienza, como muchos creen, con la placa Cowboys From Hell. Pero vamos a ir paso a paso. Primero hay que presentar a los integrantes de Pantera. Actualmente esta banda de origen estadounidense está formada por cuatro poderosos muchachos: Philip Anselmo, la voz del grupo; Diamong "Dimbag" Darrell, el encargado de tocar espectacularmente la guitarra; Vinnie Paul, un mago con los palillos de la batería; y por último Rex, quien toca un bajo de seis cuerdas y es todo un maestro.

Como mencionamos anteriormente, Cowboys From Hell no es el disco debut de Pantera, sino que anteriormente la banda ya existia y habia editado otros discos. Veámos cuándo y dónde exactamente comienza esta historia. El grupo se formó en 1981 en los Estados Unidos, para ser más precisos, en Arlington, estado de Texas. En estos viejos tiempos estaba formado por Diamond, Vinnie, Rex, y Terry Lee Glazer que era, en ese momento, la voz del grupo. A decir verdad, este cantante no pegaba mucho con la banda. El estilo de música que tocaban estaba inspirada en Black Sabbath, Ozzy Osburne, Motley Crue, entre otros y Glazer no daba exactamente en el"target".

En 1983 y con esta antigua formación salieron a la cancha y lanzaron su primer LP titulado Metal Magic. Lo hicieron bajo su propio sello llamado Metal Magic Records y aunque las expectativas eran muchas, no todo anduvo como hubieran deseado los integrantes de la banda. Un año después, sacan a la venta su segundo álbum llamado Proyect In The Jungle. Finalmente, en l985, lanzan su tercer disco llamado I'm The Night.

Pantera ya tenía, a esta altura, toda una trayectoria. A medida que avanzamos en el tiempo se nota, entre cada disco, que el sonido comienza a ser cada vez más



En plena actuación, Philip lo hace cantar al guitarrista del grupo, Diamond.



[illegible] Pantera para la grabacion de Vulgar display of power

potente, rápido, pesado, pero aún manteniendo algunas influencias "heavies" que no hacían de este sonido algo auténticamente thrash. Darrell, Vinnie, y Rex querían inclinar a la banda hacia una onda más pesada. Por el contrario, Terry Lee Glazer pretendía mantener el estilo que llevaban hasta ese momento.

Fue éste el motivo por el que Terry decide abrirse de la banda y fue esa la clave para que Pantera llegara a ser lo que hoy es. Un vocalista, nacido en Louisiana -cuna de músicos, si las hay-, se une en ese momento a la banda. Su nombre: Philip Anselmo.

En 1988 graban, con esta nueva formación, Power Metal, un excelente disco que no atrajo a las grandes compañías, pero que consiguió seducir a un montón de público underground. En este álbum, notamos el gran cambio que decidió hacer Pantera.

Luego, en 1990, la banda firma contrato con East West / Atlantic y produce Cowboys From Hell, un éxito mundial que los llevó a la fama. Cowboys... rompió con todas las barreras de ese momento: potencia, velocidad, agresividad y mucho más se juntaron para lograr hacer de este disco -según la crítica especializada- una producción espectacular. Y ni hablemos de los que vinieron después...

PANTERA, UNA VULGAR DESCARGA DE PODER.

Para 1991, el video hogareño de Cowboys...estaba en las calles, con brutales temas como Cowboys From Hell, The Art Of Shredding o Hersey. Para esta misma época, Pantera toca ante más de 80.000 personas en el Monsters Of Rock de Moscú. Ese evento fue realmente increíble.

... Hasta que le llegó el turno a Vulgar Display Of Power. Si, el sexto álbum de Pantera que salió a la venta cuando corría 1992. El grupo fue evolucionando con el tiempo y, en esta ocasión, consigue un sonido más pesado, con una voz más gruesa, eliminando todos los agudos que tenía Cowboys... . Los recursos del vocalista Philip Anselmo, le posibilitan dotar a esta placa de una voz con distintos matices: grave, aguda, afinada. Gracias a estos recursos, Pantera también posee algunos temas lentos que utilizan distintos tonos de voz, como Cementary Gates, Hollow o el más reciente Planet Caravan.

Los Pantera realizan otro video hogareño llamado Vulgar Video, en el que se exponen los clips de Mouth For War, This Love, Walk, Domination y Primal Concrete Sledge, estos dos últimos grabados en vivo del Monsters Of Rock de Moscú. Además hay numerosos reportajes y temas también en vivo junto a Skid Row y muchas cosas más.

Pero volvamos con Vulgar... que consigue escalar rápidamente los rankings de los Estados Unidos, colocándose en el primer puesto, al igual que el tema Mouth For War, perteneciente a este CD que debutó en un primer puesto, eliminando nada menos que al tema Enter Sandman de Metallica. Vulgar Disply Of Power es, ni más ni menos, que un clásico del thrash. Pero ojo, que la historia tampoco termina con este disco.

El número siete es una bomba de tiempo destinada a explotar en tus oídos. Una joya lanzada en el año 1994. Su nombre: Far Beyond Driven, la última obra de Pantera hasta el momento. Este disco tiene un sonido bestial. Si el Vulgar... te parecía pesado, esperá a escuchar la brutalidad y potencia que tienen temas como Five Minutes Alone, I´m Broken, o Beyond The Beyond. La voz es mucho más grave que en los otros discos, y la calidad musical progresó muchísimo desde sus comienzos.

Y LA HISTORIA SIGUE SU CURSO.

A lo largo de todos los discos, Pantera fue encontrando el sonido justo, el que los identificaría posteriormente. Por el momento, no se conoce ningún dato del nombre de su nueva producción pero se dice que saldrá el mes que viene y que ya hay cinco temas. Para promocionar esta nueva placa, se espera una gira en el verano de los Estados Unidos. Paralemente, Diamond Darrell está trabajando en el nuevo video hogareño que saldrá más o menos en la misma fecha del disco.

Por si no lo sabían, Darrell tocó en algunos temas del nuevo CD de Anthrax, llamado Stomp 442. Philip también tiene su proyecto paralelo. El grupo se llama Down, y está formado por Philip en la voz; Pepper Keeman, de Corrosion Of Conformity; Crowar´s Kirk, Todd, Matt y Jimmy. Vale decir que Down es también un grupazo.

No tenemos mucho más para contarte salvo que -y aunque parezca un poco fuera de contexto- te podemos sugerir que escuches la música (con placa de sonido) del juego Doom 2 para PC, en el que suena el tema This Love, del CD Vulgar...

DONKEY KONG COUNTRY 2

Tal como te prometimos, te entregamos la segunda parte del especial de trucos del Donkey Kong Country 2.



Ahora, comenzamos con el segundo mundo del juego: ***Crocodile Cauldron****. Este es un mundo donde encontrarás lava por todos lados.*



Tenés que agarrar el cofre y romperlo contra un enemigo para poder encontrar la bala que te ayudará a activar el camión.





Hot heat hop



Después salí del bonus, agarra a la araña y utilizala para poder llegar a la moneda de Donkey que se encuentra en la parte superior.





Cuando encontrás una especie de escalera formada por bananas, deberás subir con la ayuda de la araña para poder así llegar al bonus.

El próximo bonus está más a la vista y por este motivo podrás llegar fácilmente sin necesidad de la araña.



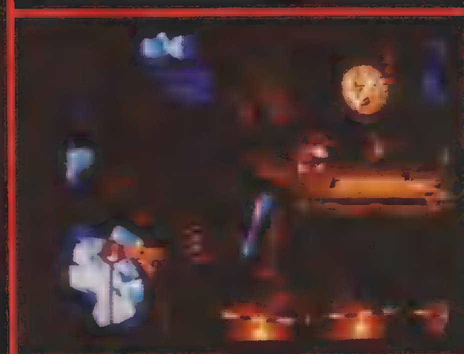
En el mismo bonus, deberás volar hacia la derecha para hallar la moneda de Donkey que se encuentra sobre una plataforma.





Kannon's klaim





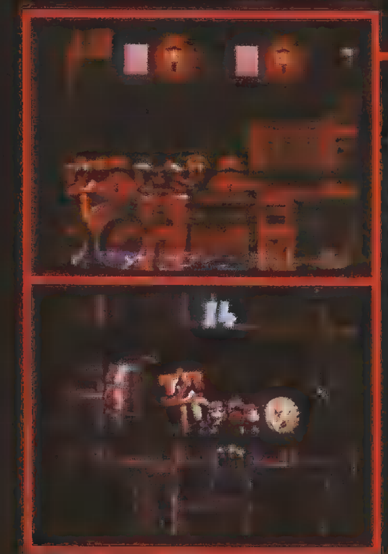
Al principio de la pantalla, avanzá y volá con Dixie hasta alcanzar el barril del bonus.



Lava Lagoon



En el mismo bonus, deberás volar hacia la derecha para hallar la moneda de Donkey que se encuentra sobre una plataforma.



Luego de pasar el cartel de "Prohibido delfín", deberás tomar el barril y llevarlo hasta la caja donde hay una banana.



Cuando aparezca la puerta donde tenés que subir para llegar al final de la pantalla, pasá la foca y metete por debajo para atravesar las cajas y llegar a la moneda de Donkey. Tené cuidado porque el agua se calentará.



Red Hot Ride



Cuando llegás a la parte del barril con signos de estrella, deberás dejarte caer justo en la parte de abajo de la plataforma para llegar a un tonel de bonus que se encuentra señalado por una banana

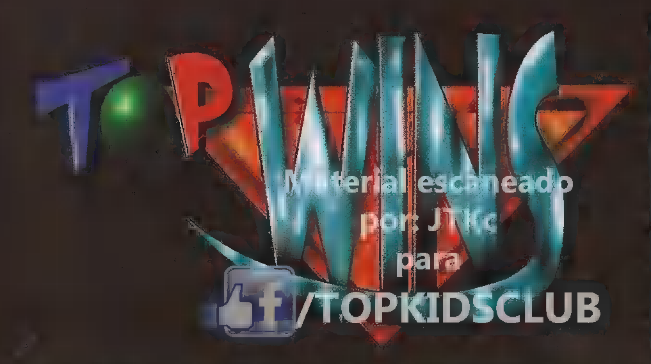
CONSULTAS GRATIS







*Hay otras pantallas que, por motivo de espacio (los diagramadores continúan tiranizándonos) no pudimos incluir en este especial que ocupó la sección de **Top Tricks** de marzo y abril. Para más datos acerca de este apasionante regreso del Donkey, enviá tus consultas a **Top Questions**, Pinto 3574 (1429), Capital Federal.*



Los cambios también arribaron a la sección de los campeones. Por empezar y para darte una grata sorpresa te contamos que volvió el Game Boy como premio máximo... Claro, todos los meses un Super Game Boy de regalo para quien logre ganar al desafío que te proponemos o, en caso de que nadie lo haya logrado, para aquellos que nos remitan sus propios récords los cuales, posteriormente participarán en un sorteo. Obvio, hay que adjuntar una foto prueba de la hazaña -plis, sáquenla sin flash- y remitir el sobre a nuestra nueva dirección: Pinto 3574 (1429) Capital.

Récord del mes para batir

¡Por el Super Game Boy!

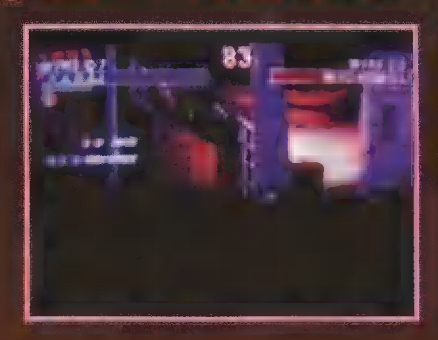
Juego: *FIFA '96*
Sistema: *PC*
Récord: *¿Podés ganar el campeonato mundial?*

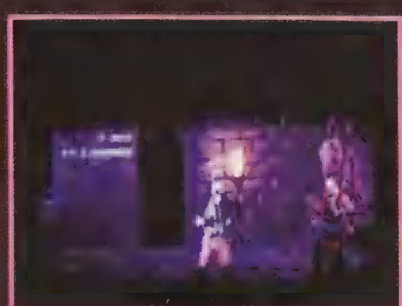




Campeón Top Kids y ganador del sorteo

Gastón Omar Porto
de Lomas de Zamora
Batió el récord de mejor combo en el MK 3 de Mega. 10 hits, 91%. Lo hizo con Kabal. En breve nos comunicaremos para que te lleves tu premio





Los otros campeones (pero sin premio)

* **Facundo Martín Strazziuso**, de Rosario. Llegó al final del Star Fox con un 91%.
* **Mariano Amestoy**, que pasó con su SNES la final del NBA Jam jugando con el equipo de Houston y ganando 89 a 88
* **Vacante** desafío Vectorman

Top Wins, el nuevo desafío:

Te damos el nombre del ganador de nuestro desafío anterior: **Julio Daniel Benítez**, domiciliado en Florida, Pcia. de Buenos Aires, quien respondió acertadamente a las preguntas de nuestro anterior desafío. Felicitaciones porque, a partir del mes que viene, recibirás por espacio de un año tu revista ... ¡**Gratis!**

* El desafío del mes

Contestando las preguntas que te exponemos a continuación y enviandolas a nuestra redacción , participás del sorteo por una suscripción de **Top Kids** durante 12 meses.

1.- ¿Cuál es el nombre del nuevo personaje de Tohshinden para la versión del Saturn?
2.- ¿Como se llama el libro de historietas que dio pie para la versión del game Marvel Super Heroes?
3.- ¿Qué tenés que hacer para que Cyrax arroje su bomba?
4.- ¿A qué se denomina paralax scroling?
5.- Rise 2 Resurrection es la secuela de otro juego... ¿De cuál se trata?



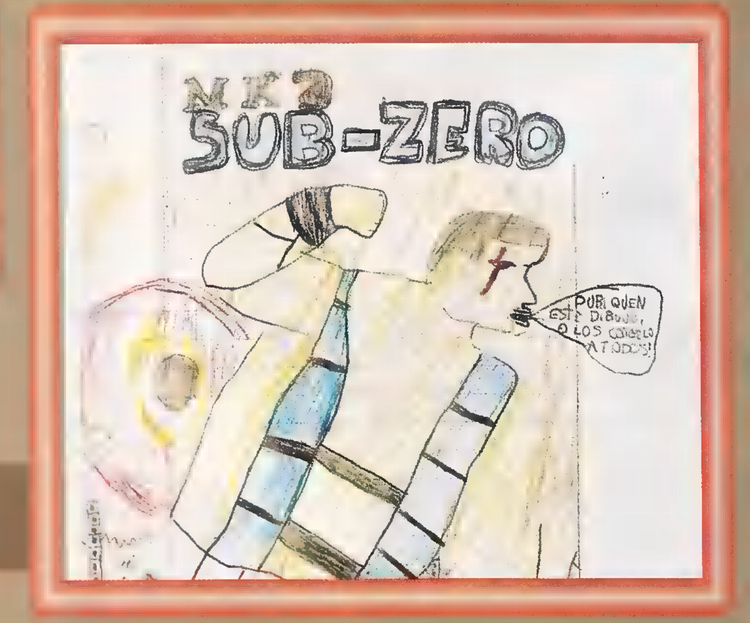
Seguimos recibiendo dibujos. Y cuando les decimos que son muchos, no careteamos, de verdad. Por eso les pedimos un minitoque de paciencia porque ¡sólo tenemos dos páginas!. No te olvides (como ya avisamos en las diferentes secciones) que nos mudamos y que ahora recibimos tu dibujo en Pinto 3574 (1429), Capital Federal.




Marcelo Julián Dellamea (4) y mamá
Resistencia, Chaco



Víctor Pelliccione (10)
Bahía Blanca



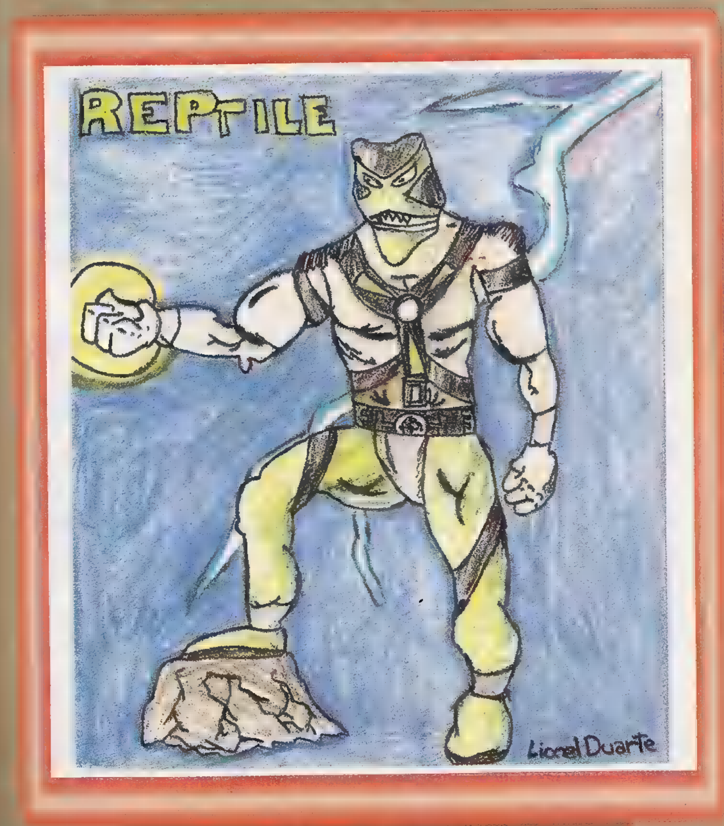
Matías Ruarte
Tucumán



Maximiliano Gottig (10)
Capital



Nahuel Marcelo Pereira (12)
Lanús Este



Lionel Duarte
Córdoba cap.



Hugo Nicolás Dellamea (7)
y Norma
Resistencia, Chaco





CYRAX,

El poderoso robot de acero

FICHA DEL PERSONAJE

Nombre:	Cyrax
Características:	Robot cibernético
Color:	Amarillo y negro
Armas:	Bombas y red magnética
Origen:	Lejano Oriente

Una vez más te vamos a contar los secretos e historias de uno de los personajes de la interminable y exitosa serie de Mortal Kombat. Ya hemos escrito acerca de muchos de los luchadores que prevalecieron en las tres secuelas de esta serie, como por ejemplo, Jax, Sonya, Liu Kang, Shang Tsung, entre otros.

Ahora, es el turno de un luchador que apareció por primera vez en el MK3, y que ha tenido mucha aceptación entre el público. Su nombre es Cyrax, un poderoso robot de acero, de color amarillo y negro. Sus habilidades son numerosas y sus movimientos revelan que él ha practicado artes marciales. ¿Saben por qué? Pies bien: Cyrax viene del Lejano Oriente, donde existe un clan de ninjas que lucha por conservar su forma de vida, sin que nadie se meta en su camino. Este clan, llamado Lin Kuein, es de donde también proviene el famoso luchador Sub Zero.

Cyrax fue construido allí mismo, en los sagrados templos del clan junto a dos robots más, que también participaron en el tercer Kombate Mortal. Sus nombres son Sektor y Smoke. Este último también es conocido de versiones pasadas, con la diferencia de que en la última encarna a un humanoide cibernético.

Es en este lugar donde adoptaron una forma de pelear que, como dijimos anteriormente, hace creer que son expertos en la práctica de algún arte marcial.

Cyrax en acción

Estos tres robots son prácticamente iguales externamente, pero esto no quiere decir que peleen de la misma forma. Sus pechos se abren para lanzar algún tipo de ataque. En el caso de Cyrax, arroja una especie de red magnética que atrapa al enemigo y la atrae hacia él. Durante ese momento, el oponente queda indefenso a cualquier tipo de ataque, ya sea una toma especial, un combo o cualquier golpe normal.

Otra de sus habilidades es la de tirar bombas de tiempo que explotarán en el momento justo y que posiblemente le darán a tu enemigo. Si esto ocurre, tu oponente saldá despedido hacia arriba y antes de que caiga al piso, le podrás aplicar un "uppercut" o gancho. Cyrax también tiene la habilidad de teletransportarse hacia el otro lado de la pantalla. Esto sirve para esquivar o confundir al enemigo.

El objetivo de Cyrax.

¿Se acuerdan del personaje Sub Zero? Seguramente sí, porque es uno de los más famosos de la serie de MK. Bueno, este luchador pertenecía al clan Lin Kuein, pero lo abandonó, desobedeció a sus ancestros y rompió los códigos de honor.

Cyrax tiene como misión principal destruir al desertor Sub Zero, y hacerlo pagar por el gran error que cometió. Esto es bastante difícil ya que Sub Zero era uno de los mejores luchadores de este clan ninja. Además, sus habilidades son muy peligrosas: congelar a su oponente es una de ellas y, lo aseguramos por experiencia propia, la cosa no es nada gratificante.

El clan Lin Kuein está formado por gente de paz, pero que respeta mucho sus códigos de honor. Es por eso que Cyrax no es uno de los personajes malvados que participan en esta batalla. Como misión secundaria, se le encargó ayudar a las fuerzas del bien y evitar que el poder de Shao Khan, el emperador del Outworld prevalezca por sobre toda la raza humana.

El único que puede guiar a Cyrax en sus dos complicadísimos objetivos sos vos. Esperemos que lo puedas lograr.

TOMAS Y MOVIMIENTOS ESPECIALES

Este movimiento especial te ayudará a inmovilizar a tu oponente y a traerlo hacia vos. Lo logras haciendo atrás, atrás y apretando el botón de patada baja.



Bomba. Este es un poder que es difícil de conectar a tu enemigo. Hay dos formas de tirar la bomba. Lejos: mantené apretado patada baja y hacé adelante, adelante y presioná patada alta. Cerca: mantené apretado patada alta y oprimí atrás 2 veces y patada alta.



TOP KIDS
Quiere que te dibujes todo!!!!

... Y a cambio, te ofrece 200 pesos de premio. ¡Sí! ¡Leíste bien! ¡DOSCIENTOS PESOS DE PREMIO!

Pero te explicamos, porque no es tan fácil como parece.

La idea es premiar a nuestros dibujantes de comics. Mejor dicho: la idea es darles un premio extra. Claro, además de la publicación de la historieta, le pagamos $200 si la misma resulta elegida para nuestras páginas de Top Comics. Para participar de este excepcional concurso que premiará idea y dibujo, tenés que enviarnos tu comic de dos páginas, a color, de no menos de 12 cuadros, basado en la temáticas de los videogames y con título original.

En otras palabras, no te regalamos nada: queremos hacerte trabajar y que lo hagas a gusto.

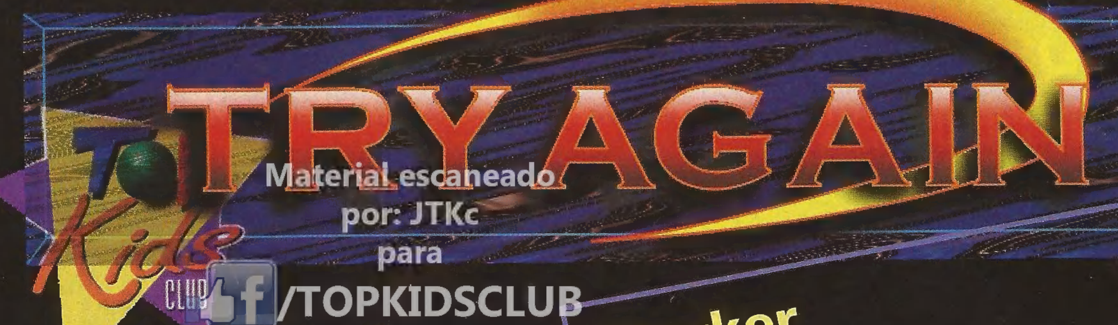
ÉSTA ES TU NUEVA GUERRA...





¿ESTÁS LISTO?

Los participantes ceden el derecho de publicación de sus envíos. Los originales no van a ser devueltos.



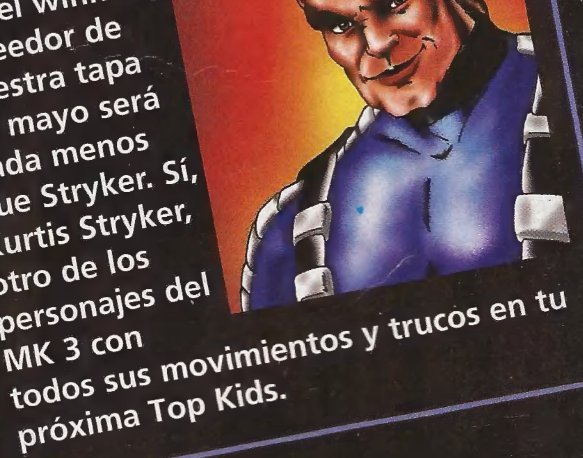
Informe especial

Killer Instinct 2

¡Sí! El juego furor del año pasado regresa. Y lo hace con todo. Sólo tu revista de cabecera te ofrece este adelanto exclusivo acerca del Instinto en ésta, su segunda etapa.

Stryker

Un líder innato



Y, de acuerdo con la votación efectuada durante todo el verano, el winner y acreedor de nuestra tapa de mayo será nada menos que Stryker. Sí, Kurtis Stryker, otro de los personajes del MK 3 con todos sus movimientos y trucos en tu próxima Top Kids.

Juego del mes Playstation

Resident Evil

Como siempre, los mejores juegos del mes. En este caso, para PSX. Pero, además, te ofrecemos los más sobresalientes games para PC, Sega, SNES y 3 DO.

TOP TRICKS

En la sección estrella de la revista, te vamos a dar una serie de trucos del MK 3 P.C. Además, movimientos especiales del Street Fighter Alpha y las claves para elegir a los personajes secretos.



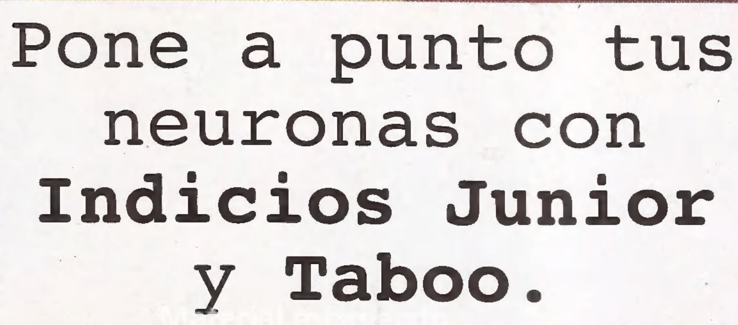


Aerosmith

Te contamos el éxito de una de las bandas más taquilleras del último tiempo. ¡Con fotos exclusivas! Por supuesto, en la historia del Top Rock de tu revista.

Y además... novedades - el Mortal Kombat Review, los rankings ylos mejores posters.





Divertite en vacaciones con estos juegos que pondrán a prueba tu ingenio y el de todos tus amigos. Con Indicios Junior, tenés que seguir las pistas mientras que con **Taboo** te tenés que preocupar de no utilizar las palabras prohibidas.





Llegaron los

EL EQUIPO DE ACCION SECRETA WILD C.A.T.S. HA DESARROLLADO ARMAS SOPRENDENTES PARA SALVAR A LA TIERRA DE LOS PELIGROSOS DEAMONITES.

Del lado de los WildC.A.T.S., Spartan, el jefe del equipo con su telaraña cibernética y su brazo de batalla y Warblade, el genio de la computación y experto en artes marciales. En el otro rincón, el temible Helpond, el comandante de los Deamonites, quien pretende dominar la galaxia con sus sofisticadas

WILDC.A.T.S



VIVI LAS MAS FANTASTICAS AVENTURAS CON TUS ARTICULADOS DE WILDC.A.T.S.

